ES UNA PUBLICACION PARA USUARIOS DE

ACCION AMSTRAD

CPC
PCW
PC

DE USUARIOS A USUARIOS

375 pts. (Inc. IVA)

NO ES UNA REVISTA OFICIAL AMSTRAD

AÑO I - NUM. 4 - 1987

LOS SUPERJUEGOS

WONDER BOY
PAPERBOY
CHARLY DIAMS
AMAUROTE
VOLLEY BALL

PC

LIVINGSTONE SUPONGO
SOLO FLIGHT

PCW

TAU CETI III
COLOSSUS 4 CHESS
AGENDA, ETIQUETAS Y RECIBOS

¡¡THE TUBE!!

POSTER EN PAGINAS CENTRALES

Director
Julián Calero

Jefe de Redacción
Mónica Amaro

Redacción
Angel Hernández
Javier Calleja
Concepción G. Otero

Jefe de Publicidad
Begoña Gómez

Fotografía
JULBE

Colaboradores
José Luis Gutiérrez
Francisco C. de la Torre
Paco Salinas
Felipe Arrudi
Antonio Casals
Agustín López
Miguel Angel Fernández
José Antonio García

Redacción y Publicidad
Juan de Ajuriaguerra, 19
Planta Comercial. Dpto. 7
Tfnos. (94) 423 35 08 / 07 / 06
48009 Bilbao (Vizcaya)

Suscripciones
Tfno. (94) 423 35 06

Edita
Ediciones Informáticas
del Norte, S.L.

Imprime
Gráficas Ibarsusi, S.A.

Fotocomposición
Ediciones Informáticas
del Norte, S.L.

Fotomecánica
Laser

Distribuye
S.G.E.L.
Avda. Valdeparra, s/n.
Alcobendas. Madrid.

Depósito Legal
BI - 1.732 - 1986

EDITORIAL

¡Por fin!, a la *quinta* llegó la vencida, hemos conseguido salir puntualmente a la calle. Pero eso no es todo, de ahora en adelante las cosas van a mejorar sensiblemente y venceremos al *duende* que fatalmente nos persigue.

Vamos a procurar que ninguno de vosotros quede defraudado, además, contaréis con nuestro apoyo, sin otro objetivo que vuestro entretenimiento.

Mes a mes encontraréis todas las novedades del mercado, ya sean buenas o mediocres, siendo puntualmente informados.

Vamos a seguir mejorando, en todos los aspectos, gracias a la madurez adquirida.

Para todos, **comienza una nueva etapa.**

El director,

SUMARIO

ACTUALIDAD

Se acerca el gran momento, la época clave, los meses del año más movidos y repletos de novedades. Cantidades ingentes de nuevos programas nos aguardan...



BRIDE OF FRANKENSTEIN es una nueva aventura distribuída por ARIOLASOFT. Según parece nuestro querido amigo Mr. Frankenstein se encuentra acosado, paradojas de la vida, por Frankenstina, engendro de mujer con más cosidos aún que el mismísimo monstruito Franki.
Frankenstina está locamente enamorada de su héroe de las películas, tan enamorada que no cesa de acosarle ni de día ni de noche. Franki, huye, huye, pero... siempre acaba dándose con ella de bruces. En fin, un repaso pronto a este programa nos hará ver la situación con mas calma.





ATHENA y RENEGADE



IMAGINE está preparando nuevos y buenos programas para lanzar a la calle. ATHENA y RENEGADE son los primeros que saldrán a la venta. Con dos argumentos totalmente diferentes, ambos programas prometen grandes dosis de diversión y entretenimiento. Athena nos introduce de lleno en una pura ficción mitológica, mientras que Renegade, más de acuerdo con la época actual, nos traslada a un mundo moderno, de lucha, de callejuelas estrechas y mal olor. Punkies, bandas, cadenas...Poco para nosotros.



THE ARMAGEDDON MAN es uno de los últimos programas anunciados por Martech. Como siempre, esperamos que se encuentre a la venta pronto, aunque... nosotros creemos que aún tardará un poco en aparecer por aquí. Esperamos comentarlo como se merece.



ACTUALIDAD

L'AFFAIR

Lo último de Infogrames, la casa francesa que ha creado Prohibition, El caso Sydney, El caso Veracruz, Las Vegas, etc..., es L'Affair. El no va más en aventuras interactivas (en lo que indudablemente los franceses son unos maestros). L'Affair es, como casi todos los juegos mencionados anterior - mente, una aventura detec - tivesca (especialidad también de Infogrames) con una cal - idad, a juzgar por lo visto hasta ahora, espe luznante. En breve lo con firmaremos.

REAKTOR

REAKTOR, de la que vimos en nuestro número anterior su juego Challenge of the Go - bbots, va a sacar a la venta tres juegos a bajo precio. Los títulos de los tres pro gramas son: DEADRINGER, KILLER RING y MOUNTIE MICK'S DEATH RIDE. Por ahora no podemos decir más, excepto que quizá merezcan la pena. Al menos la pinta es buena.
Por otra parte y al precio clásico (más caro en Inglaterra) lan - zarán en breve S.T.A.R.F.O.X.



EXOLON

HEWSON contraataca de nue - vo con un programa de lo más futurista, EXOLON. A nosotros personalmente nos gustaría que aparte de futurista y demás galimatías de extraterrestres, fuese bueno. Como por ahora lo dudamos y acabamos de vacunarnos contra la rabia, esperaremos a "pillarlo" en Harrods o Selfridges para dar la sentencia. ¿Kaput o no kaput?

STAR PAWS

De la mano de los creadores de Dragon's Lair, Software Projects, está a punto de aparecer un nuevo título. Su nombre es STAR PAWS y lo que si os aseguramos es que no tiene nada que ver con sus juegos anteriores ni es una tercera parte de Dragon's Lair. Todo lo contrario, Star Paws es un juego espacial, sin más.



NINTENDO VUELVE A DAR LA CAMPANADA

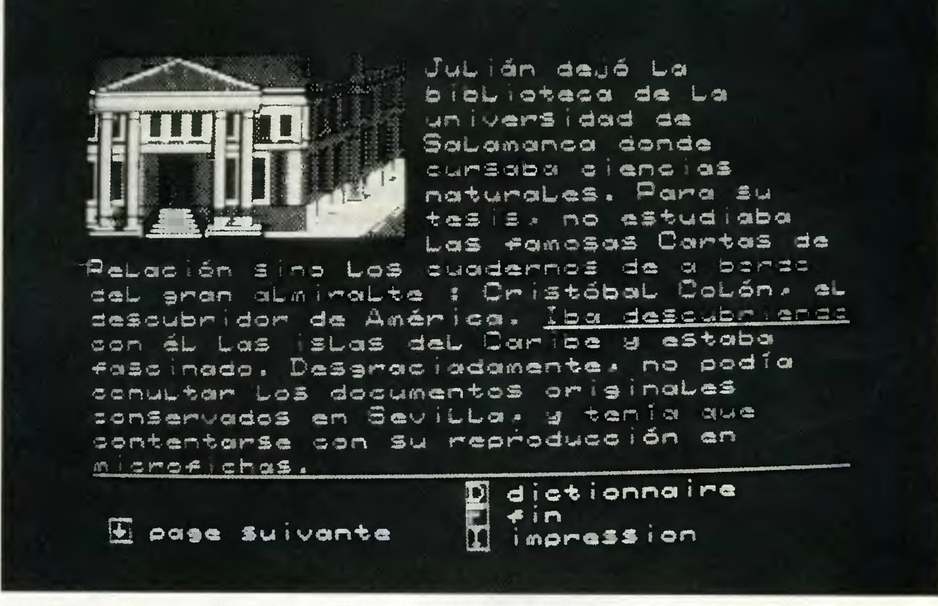
Una vez más la técnica japonesa se pone de manifiesto y da un paso gigantesco en el mundo de los videojuegos que tanto apasionan (nos apasionan) a una amplia mayoría de usuarios de ordenador.
Esta vez el juguete se llama NINTENDO y os podemos asegurar que es una auténtica maravilla. A punto, suponemos, de aparecer en España, NINTENDO puede acabar con la hegemonía que hasta ahora portaba la máquina de Sega, Master System.
La cónsola Nintendo se suministra en dos versiones. La primera y más barata se entrega sin el robot que, a todas luces, impacta por el atractivo y la versatilidad de juego que por si mismo supone. Y sin la pistola.
La segunda incluye ya estos dos objetos mencionados y aparte dos juegos más de regalo.
La primera impresión obtenida de esta máquina ha sido realmente agradable. Conectada a un buen monitor podrás hacer "virguerías". ¿La veremos pronto?

ES
UN JUEGO
DE
COKTEL
VISION

ENIGME A MADRID

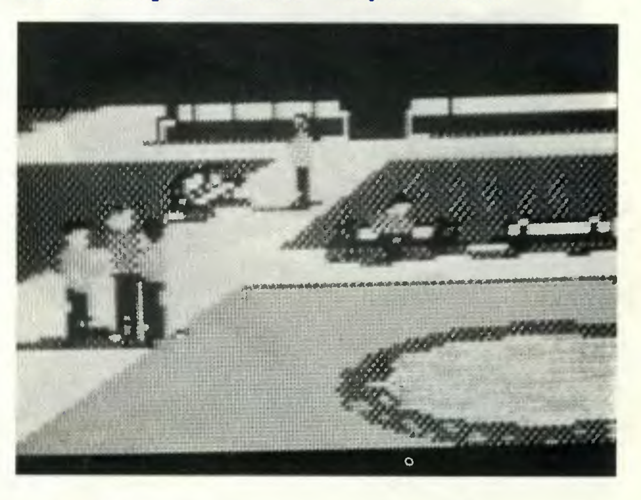
Si COKTEL VISION ha hecho programas bastante regulares no es el caso de ENIGME A MADRID y más si tenemos en cuenta que este programa no podría ser tachado de juego como tal. Enigme a Madrid no es precisamente un juego, más bien es un programa educativo cuya utilidad es muy precisa y cuya intención no deja de ser loable. Nos encontramos ante un programa que tiene como misión enseñar a nuestros colegas franceses la gramática española o castellana, como prefiráis. Todo de una forma muy amena y racional, casi jugando con una aventura en la que nuestro protagonista es Julián, un estudiante de Ciencias Naturales que se encuentra cursando estudios en la prestigiosa Universidad de Salamanca. Julián se encuentra preparando su tesis, pero, ¿sabéis cual es su tema? Ni más ni menos que los cuadernos de a bordo de Cristobal Colón.

El programa comienza contándonos las peripecias de Julián. Debajo del texto encontramos un pequeño menú que generalmente contiene cuatro opciones: pasar a página siguiente, diccionario, impresión yfin.



En el texto explicativo encontramos unas palabras, a veces unas frases, con diferente color. Esto quiere decir que con ellas podremos usar el diccionario, es decir, pedir información sobre cualquier duda (su significado traducido al francés) que tengamos. Recordemos que se supone que este programa está realizado para usuarios franceses. Una vez que hemos leído todas las pantallas pulsamos "Fin" y pasamos al test gramatical. Por supuesto que aparte de pequeñas traducciones o aclaraciones todo está escrito en castellano.

ENIGME A MADRID consta de cuatro episodios que nos van relatando todas las peripecias de Julián. Con cada uno vamos adentrándonos en las profundidades de nuestra gramática. Huelga decir que para nosotros tiene muy poca utilidad este programa pero nos ha parecido curioso y muy interesante.



ARCADE INTERNACIONAL

VIA LAYETANA, 30 - 1º D
TFNO. (93) 309 91 78
BARCELONA

Con el fin de agilizar el envío de los pedidos les rogamos que eviten el contrareembolso.

BLACK MAGIC	800
FDO. MARTIN BASKET	800-2000 (D)
RANARAMA	800-2000 (D)
SABOTEUR II	800
LAST MISSION	900-2200 (D)
ACE OF ACES	1050-2000 (D)
SAILING	800
EXPLORER	800
ACROJET	1050-2000 (D)
TWO ON TWO	800-2175 (D)
TENIS 3D	900-2175 (D)
BARBARIAN	1050
DRAGON'S LAIR II	800-2000 (D)
LEADER BOARD	800-2000 (D)
EXPRESS RAIDER	800-2000 (D)
SPEED KING	425
GOLPE EN LA PEQ. CHINA	800
GAME OVER	800-2000 (D)
GOONIES	800-2000 (D)
GHOST'N GOBLINS	800
JAIL BREAK	1800-3400 (D)
BUBBLER	800-2000 (D)
HEAD OVER HEELS	800-2000 (D)
STAR RAIDERS II	800-2175 (D)
HARVEY HEADBANGER	600
LIVINGSTONE SUPONGO	1600-2175 (D)
KRAKOUT	800
MARTIANOIDS	800
DUSTIN	800
THEY SOLD A MILLION 3	1550
NEMESIS THE WARLOCK	800
SHOCKWAY RIDER	1050
POPEYE	815
TOAD RUNNER	800
EL SECRETO DE LA TUMBA	900
STAR GRAF	1000-1800 (D)
EDEN BLUES	1000-1800 (D)
TENSIONS	1000-1800 (D)
THEY STOLE A MILLION	1350
SKYFOX	1800 (D)
THAI BOXING	815
STRIKE FORCE COBRA	815
SAI COMBAT	815
COMMANDO	815
PAPER BOY	1050
STRIKE FORCE HARRIER	1800
MUSIC SYSTEM	4800 (D)
ELEVATOR ACTION	800-2000 (D)
STREET MACHINE	800-2000 (D)
ENDURO RACER	800-2175 (D)
AUF. M. MONTY	800
ARKANOID	800-2000 (D)
SPIRITS	800-2000 (D)
HOWARD EL PATO	800

ALTA TENSION 007	800
ARMY MOVES	800-2000 (D)
SIGMA 7	800
LIGHT FORCE	800
CRAY-5	800-2000 (D)
FINDER KEEPERS	425
KANE	425
COBRA	800-2000 (D)
MAC MAX	800
STORM	425
HYPERBOWL	425
THRUST	600
COMMANDO	800
HELLICHOPPER	600
GREAT ESCAPE	800-2000 (D)
DRAGON'S LAIR	800
WILLOW PATTERN	600
BOMB JACK II	1050
180	600
REBELSTAR	600
LAST MISION	1600-2175 (D)
SLAP FIGHT	800
NONAMED	800
NEMESIS	1800-3400 (D)
NOSFERATU	815
SHAO LINS ROAD	800
SPACE HARRIER	1050
IKARI WARRIORS	1050
K.Y.A.	900
CRAFTON & XUNK	1000-1800 (D)
PACIFIC	1000-1800 (D)
ROBBBOT	1000-1800 (D)
DAN DARE	1350
THE DEACTIVATORS	1350
TRAP DOOR	815
A.C.E.	815
STARQUAKE	815
VIERNES 13	815
FIGHTER PILOT	815
BOMB JACK	815
SIX PACK	1600
ELITE	3550
ART STUDIO	4800 (D)
DOGSBODY	325
DEFCOM	800-2000 (D)
LEGIONS OF DEATH	800-2000 (D)
BARRIER REEF	500
FIVE STARS II	2200-3100 (D)
MARIO BROS	800
* XENO	800
METROCROSS	800
* WORLD GAMES	
DON QUIJOTE	800
SAMURAI TRILOGY	800

SAMURAI TRILOGY	800
HYDROFOOL	1050
BOB WINNER	
GLIDER RIDER	800-2000 (D)
BERKS	500
COMPUTER HITS	2200-3100 (D)
* CORRECAMINOS	800
* BALLBLAZER	800
* SUPERCYCLE	800
SARACEN	800
QUARTET	800-2175 (D)
LEVIATHAN	800
WONDER BOY	800-2175 (D)

PCW 8256-8512

STEVE DAVIS SNOOKER	3400
AFTERSHOCK / INTERCEPTOR	3550
FAIRLIGHT	3250
LEADER BOARD	3250
COLOSSUS CHESS	4000
TOMAHAWK	4600
STRIKE FORCE HARRIER	4600
DISTRACTIONS	4200
BOXING	4600
BATMAN	3250
HEAD OVER HEELS	3250
SOUTH. BELLE / HEATRHOW	3250
CLASSIC COLLECTIONS	3550
JEWELS DARKNESS	4600
BOUNDER	3750

PC 1512

STRIP POKER	4300
BRUCE LEE	4300
GREAT ESCAPE	4300
PERRY MASON	5500
SPITFIRE ACE	3900
SOLO FLIGHT	4600
CRUSADE IN EUROPE	5300
CHESS 3D	5300
GOLF	4700
WINTER GAMES	4700
PRO GOLF	2000
BOULDER DASH	3200
SIMULADOR SUBM. GATO	3200
CHECK MATE	6400
SUB BATTLE SIMULATOR	6400
DAMBUSTERS	4300
INFILTRATOR	4300
TOP GUN	4300
SILENT SERVICE	5175
F-15 STRIKE EAGLE	4800
CONFLICT IN VIETNAM	5500
DECISION IN THE DESERT	5300

MUTANTS	800
STARGLIDER	5300
PISTOP II	4700
SUMMER GAMES	4700
FIVE A SIDE SOCCER	2000
BOULDER DASH II	3200
WORLD GAMES	5500
DESTROYER	5500

PERIFERICOS Y ACCES.

2ª UNIDAD DISCO 6128 (3")	25450
DISCO VIRGEN AMSOFT25450	650
FUNDA 464/6128	2100
FUNDA 8256/8512	2695
INTERFACE RS232 (M.H.T.)	6995
CONVERT. MON./TV (M.H.T.)	21995
ARCHIVADOR 50 DISCOS 5'25	2795
DISCO TDK 5'25	250
JOYSTICK SPEEDKING	2450
JOYSTICK PHASOR ONE	2950
JOYSTICK ZERO-ZERO	1700

ORDENADORES
(OFERTA SOLO HASTA 31 DE OCTUBRE)

AMSTRAD 6128 COLOR	87000
AMSTRAD 464 COLOR	74500
PCW 8256	94000
AMIGA 500	85000
PC 1512 MONOCROMO 1 DISC.	132000
PC MAN 1 DISCO	136900
PC STRONGER 1 DISCO, MONIT.	136500
PC K-40-1000-S, 1 DISCO	99500

IMPRESORAS

RITTEMAN SUPER F+/ COMPAT. PC - 120 C.P.S.	65000
RITTEMAN 10/140 COMPAT. PC - 140 C.P.S.	74500
CITIZEN 120/25 (NLQ) 80 COL. 4K-COMPAT. PC	48000
DMP 2000	37500
DMP 3000	46000

MASTER SYSTEM	25000
WONDER BOY (CARTUCHO)	4500
CHOPLIFTER (CARTUCHO)	4500
SUPER TENNIS (TARJETA)	2750

CONSULTE NUESTRA EXTENSA LISTA DE PROGRAMAS PARA TODOS LOS ORDENADORES Y PC's, UTILIDADES Y EDUCATIVOS CON LOS MEJORES PRECIOS DEL MERCADO Y TODAS LAS NOVEDADES. TAMBIEN DISPONEMOS DE ARTICULOS HI-FI, VIDEOS, ETC. CON LOS MEJORES PRECIOS.

FACILIDADES DE PAGO. PEDIDOS SOLO POR CARTA O TELEFONO. NO SE ADMITIRAN CONTRAREEMBOLSOS SUPERIORES A 2000 PTAS.

NOMBRE : ....
APELLIDOS : ....
DIRECCION : ....
POBLACION : ....
COD. POSTAL : ....
TFNO : ....

FORMAS DE PAGO:

TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO ☐

ARTICULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200

* Programas no disponibles todavía. Consultar.

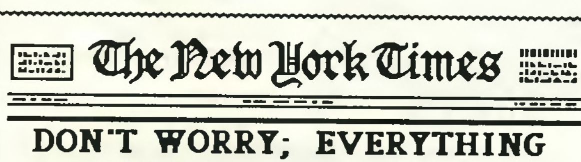
IVA INCLUIDO

PAPERBOY

ELITE



PAPERBOY, ha sido, indudablemente, uno de los juegos que más se ha hecho de rogar. Anunciado en la prensa desde hace tiempo, es ahora cuando por fin sale a la calle.



Aquí tenéis un ejemplar muy parecido al que nuestro joven repartidor entrega a todos los suscriptores de su ciudad a diario. Sin embargo, como ocurre en la realidad, si no reciben éstos los periódicos a tiempo, cancelan las suscripciones. Paperboy es un joven rápido y eficaz, además, cuenta con su bicicleta último modelo.

El problema reside en que por su ciudad hay demasiados obstáculos sueltos y los golpes y encontronazos se suceden uno tras otro. Coches, transeuntes, vallas, alcantarillas... todos le van a ayudar a que dé con sus jóvenes huesos en el suelo. Cada caída,entre otras cosas,significa una vida menos y un retraso muy importante en su labor de cada día. Pero es que realmente resulta muy difícil circular por entre las calles, a medida que avanzamos nos damos cuenta de que

juego del mes

PAPERBOY

los obstáculos son cada vez más numerosos y complicados de esquivar. Si no es un coche es una alcantarilla o un obrero que siempre se encuentra dándole a la taladradora en el peor sitio. Pero esto no es todo, qué va!, también tropezaremos con algún chiflado sobre patinete o algún crío con su coche de juguete, e incluso una rueda inoportuna, siempre inoportuna.

Hacia mitad del trayecto el escenario cambia de golpe, las casas desaparecen y en su lugar encontramos un terreno abrupto, lleno de barro y arena. Es una zona de obras por lo que encontrarás el suelo plagado de cachivaches, más que nada plagado de los famosos pivotes que se colocan sobre la calzada cuando una parte de la misma se halla obstaculizada. Un detalle muy curioso de este tramo son los trampolines, si pasamos por encima de ellos saldremos por los aires con nuestra bicicleta, una gozada.

Nuestra misión es la de repartir el mayor número de periódicos por el mayor número de buzones y casas en el menor tiempo posible. En la zona que se encuentra en obras los buzones se sustituyen por dianas, es en este tramo también en el que nos tropezaremos con varios riachuelos y sus consiguientes puentes. Para terminar y darnos aún mayor impresión de que lo que estábamos haciendo no era sino una carrera, nos topamos con la meta (en el supuesto caso de que hayamos conseguido llegar).

PAPERBOY es un juego bueno y muy entretenido. Los gráficos son detallados y bonitos. Quizá lo que peor suene sea el sonido, valga la redundancia, porque nosotros no lo hemos podido ver por ninguna parte. Alto nivel de adicción.

Os gustará.

O.K.



GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	9
SONIDO	
ACCION	10
ADICCION	10

SPEECH

Speech es un programa que nos va a permitir hacer hablar a nuestro ordenador introduciendo en forma de texto las palabras que queramos que repita.

Ultimamente es la moda, ya sólo falta que nuestro ordenador se ponga a bailar y que conste que esto no es broma porque conocemos un programa de coreografía con el cual se pueden representar bailes en combinación con música y diseñar a la vez el escenario. ¿ El nombre ? Se os dirá, pero en otro momento. Ahora vamos a hablar un poco de Speech y de lo que podemos hacer con él.

¿QUE ES SPEECH?

Como ya hemos comentado antes Speech es un sintetizador vocal que no requiere para su funcionamiento ningún tipo de interface. En realidad es un programa que necesita tan sólo 8 k´s de memoria y que puede, fácilmente, ser incluído en programas Basic o Código máquina con el fin de que podamos añadir voz a nuestros trabajos.

¿COMO FUNCIONA SPEECH?

Speech no tiene nada que ver con, por ejemplo, el tipo de sintetizador que publicábamos en el número 0 de la revista. En éste teníamos que grabar la voz previamente y después reproducirla desde el cassette. Con Speech no tenemos que grabar nuestra voz, sino que simplemente, teclearemos las palabras o frases que queremos que él repita y ya está. Para ello disponemos de tres comandos residentes, |SAY, |SPEAK y |PITCH, los dos primeros para el tratamiento de palabras y fonemas y el tercero para seleccionar el tono que varía entre 1 y 20.

En cuanto a la forma de introducir el texto que queremos reproducir sintetizado hay que hacer dos distinciones, para el 464 deberemos llevarla a cabo de una manera y para el 664 y 6128 deberemos hacerlo de otra. Todos sabemos que existen diferencias apreciables entre la versión Basic Locomotiv V1.0 y la versión de Basic Locomotiv V1.1, que es la usada por el 664 y el 6128. Por lo tanto en el 464 para introducir, por ejemplo, "ESTE PROGRAMA ES ESTUPENDO" , tendríamos que hacerlo de la siguiente forma:

```
a$ = "Este programa es estupendo"

        |SAY,@a$
```

Sin embargo, en el 664 y el 6128 simplificaríamos:

```
|SAY, "Este programa es estupendo"
```

Con ambas fórmulas conseguimos el mismo resultado, que el ordenador repita con sonidos metálicos:

"Este programa es estupendo"

Sin embargo, pronto nos percatamos de que algo no funciona bien, casi no entendemos al ordenador. Sí, repite lo que le hemos indicado pero....¿qué ocurre? sencillamente que nuestra máquina está usando los fonemas ingleses y aunque repite el texto que nosotros le hemos indicado lo hace con ellos. La explicación es que Speech está programado por ingleses para ser utilizado por ingleses, por lo tanto lo que han hecho es realizar una conversión de las palabras inglesas en fonemas o partículas vocales inglesas, sin más. Para un español supondrá un sacrificio entender realmente lo que dice el programa después de haberle tecleado un texto cualquiera. Si nosotros le indicamos al ordenador que repita "HELLO" entenderemos perfectamente (si sabemos cómo se pronuncia esa palabra en inglés), pero si le decimos que diga "HOLA" casi nos tenemos que imaginar lo que ha dicho. Suena muy mal, pero... nosotros hemos encontrado la fórmula para que no nos ocurra eso y lo explicaremos al final.

EL MENU

El menú del programa consta de siete opciones: SPEECH para acceder al programa en sí, DEMOSTRACION que hace una pequeña demostración del comportamiento del programa, SPELLING TEST es una especie de test oral o mejor dicho vocal, el ordenador pronuncia una palabra en inglés y nosotros tenemos que escribirla también en inglés. EDITOR DE DICCIONARIO nos permite introducir o modificar palabras así como crear nuestro propio diccionario para uso del programa. SAYFILE repite un fichero grabado con anterioridad. NOTES ON SPEECH es el fichero que contiene las instrucciones, es muy completo y no descuida, práctica mente, ningún detalle, pero en inglés. Para acabar, EXIT MENU, con la que salimos del programa..

Esto es todo lo que hay que comentar sobre el menú del programa SPEECH.

HAGAN JUEGO!!
POR SOLO 875 ptas.





Disponibles en:
CASSETTE
Y
DISCKETTE

AMSTRAD (A)
Commodore (C)
SPECTRUM (S)

VISITE LA DIVISION OnLine

A LA VENTA EN GALERIAS
Marcando estilo

Y EN TODOS LOS DISTRIBUIDORES DE NUESTROS PRODUCTOS

Editado y distribuido en España por:
MIND GAMES ESPAÑA S.A.
Mariano Cubí, 4 Entlo. Tel. 218 34 00 - 08006 Barcelona

SPEECH

SUPERIOR SOFTWARE



RUTINA PARA HACER HABLAR EN CASTELLANO AL PROGRAMA SPEECH.

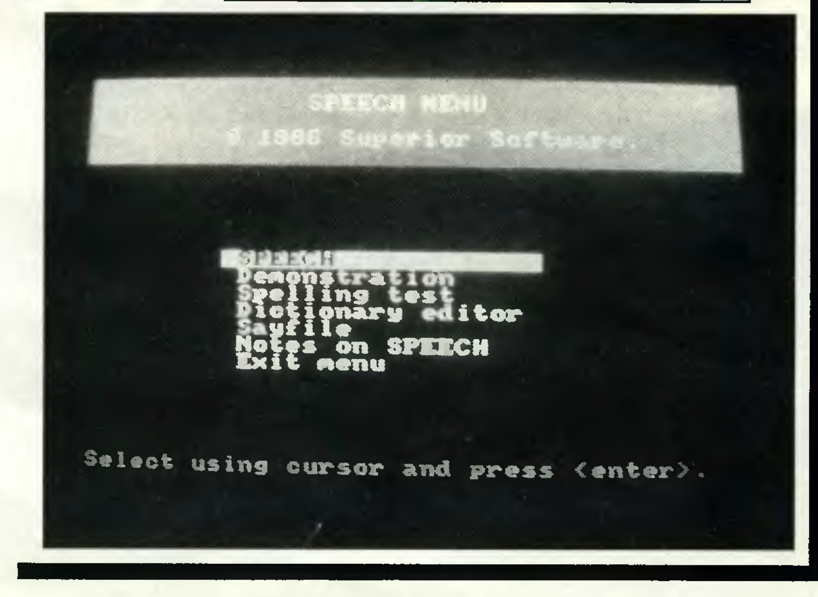
Es muy fácil. Lo primero que tenéis que hacer es teclear la rutina que os hemos preparado. Tecléala y grábala con el nombre que te parezca. ¿la has grabado?, bien, entonces carga el programa Speech y a continuación, en cuanto te salga el aviso READY, carga la subrutina con RUN. Esta está localizada a partir de la línea 1000. Suponemos que si has cargado la rutina estarás presenciando la demostración que hemos hecho para que compruebes la veracidad de nuestras palabras. De aquí en adelante podrás trabajar , pero si quieres oír tus frases correctamente en castellano tendrás que seguir nuestras indicaciones. Primero, aunque tengas un 664 o un 6128, tendrás que **meter en la variable A$ la cadena de caracteres a repetir por el ordenador.** Segundo, hecho esto, hacer un **GOSUB 1000** (recordad que antes os dijimos que esta rutina estaba localizada a partir de la línea 1000). Por ejemplo procederíamos: A$ = "ESTE PROGRAMA ES ESTU PENDO"

GOSUB 1000

Y esto es todo, como véis es muy sencillo de usar. Aquí tenéis también una muestra de lo que se puede hacer con los comandos de tratamiento de cadenas y la facilidad de adaptar la fonética inglesa a la española. Sería muy interesante crear otra rutina que haga hablar al ordenador en catalán, en gallego o en euskera ¿no creéis? Ahí está el reto.

¿HABLAMOS EN CASTELLANO?

Para empezar, muy importante, ¿tienes por casualidad el programa Speech?, si no es así este artículo será uno más y te habrá mostrado otro programa original de los tantos que hay. Pero si tienes Speech, entonces el partido que puedes sacar es mucho mayor. Vamos a darte la solución para que este programa hable en castellano, con fonemas castellanos. Comprueba la diferencia.



SPEECH

```
10 'RUTINA PARA HACER HABLAR EN CASTELLANO AL PROGRAMA 'SPEECH'
   DE SUPERIOR SOFTWARE
20 '(C) 1987 DIEGO PARRILLA
30 'DEMOSTRACION.NO TE OLVIDES CARGAR EL SPEECH
40 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0:A$="ESTA RUTINA HA SIDO ESCRITA POR":PRINT A
$:|PITCH,18:GOSUB 1000
50 A$="DIEGO PARRILLA SANTAMARIA PARA":PRINT A$:GOSUB 1000
60 A$="AMSTRAD  ACCION.":PRINT A$:|PITCH,1:GOSUB 1000
70 A$="DEBES DE METER EN LA VARIABLE A$":PRINT A$:|PITCH,18:GOSUB 1000
80 A$="LA CADENA DE CARACTERES QUE QUIERES QUE":PRINT A$:GOSUB 1000
90 A$="PRONUNCIE.AL PRINCIPIO NO LE ENTENDERAS.":PRINT A$::GOSUB 1000
100 A$="PERO LUEGO TE ACOSTUMBRAS":PRINT A$:GOSUB 1000
110 A$="TAMBIEN DISTINGUE ALGUNOS CARACTERES":PRINT A$:GOSUB 1000
120 A$="$   %   '   (   -   *   + ' /   =   £":PRINT A$:GOSUB 1000
130 A$="UNO+UNO=DOS    DOS+DOS=CUATRO":PRINT A$:GOSUB 1000
999 END
1000 C$="":B$="":A$=UPPER$(A$):FOR I=1 TO LEN(A$)
1010 B$=MID$(A$,I,1)
1020 IF INSTR("AEIOU",B$)<>0 THEN C$=C$+B$+"H":GOTO 1060
1030 IF INSTR("CGHL\QRX ",B$)<>0 THEN GOSUB 1220:GOTO 1060
1040 IF INSTR("'$%()-*+/=.,£",B$)<>0 THEN GOSUB 1090:GOTO 1060
1050 C$=C$+B$
1060 NEXT
1070 |SPEAK,@C$
1080 RETURN
1090 IF B$="'" THEN C$=C$+"  KOHMAH  ":RETURN
1100 IF B$="$" THEN C$=C$+"DOHLAHR":RETURN
1110 IF B$="%" THEN C$=C$+"  POHR  ZIHEHNTOH":RETURN
1120 IF B$="(" OR B$=")" THEN C$=C$+"  PAHREHNTEHSIHS  ":RETURN
1130 IF B$="-" THEN C$=C$+"  MEHNOHS  ":RETURN
1140 IF B$="*" THEN C$=C$+"  POHR  ":RETURN
1150 IF B$="+" THEN C$=C$+"  MAHS  ":RETURN
1160 IF B$="/" THEN C$=C$+"  EHNTREH  ":RETURN
1170 IF B$="=" THEN C$=C$+"  IHGUHAHL  AH  ":RETURN
1180 IF B$="." THEN C$=C$+"       ":RETURN
1190 IF B$="," THEN C$=C$+"    ":RETURN
1200 IF B$="£" THEN C$=C$+"  PEHSEHTAHS  ":RETURN
1210 RETURN
1220 IF B$="C" AND MID$(A$,I+1,1)="C" THEN C$=C$+"KZ":I=I+1:RETURN
1230 IF B$="C" AND (MID$(A$,I+1,1)<>"E" AND MID$(A$,I+1,1)<>"I") THEN C$=C$+"K":
RETURN
1240 IF B$="C" THEN C$=C$+"Z":RETURN
1250 IF B$="G" AND (MID$(A$,I+1,1)="E" OR MID$(A$,I+1,1)="I") THEN C$=C$+"J":RET
URN
1260 IF B$="H" THEN RETURN
1270 IF B$="L" AND MID$(A$,I+1,1)="L" THEN C$=C$+"Y":I=I+1:RETURN
1280 IF B$="\" THEN C$=C$+"YN":RETURN
1290 IF B$="Q" THEN C$=C$+"K":I=I+1:RETURN
1300 IF B$="R" AND I=1 THEN C$=C$+"RR":RETURN
1310 IF I=1 THEN 1330
1320 IF B$="R" AND MID$(A$,I-1,1)=" " THEN C$=C$+"RR":RETURN
1330 IF B$=" " THEN C$=C$+"  ":RETURN
1340 IF B$="X" THEN C$=C$+"KS":I=I+1:RETURN
1350 C$=C$+B$:RETURN
```

BOB WINNER

¡¡POR FIN A LA VENTA EL SUPER RECOMENDADO DE AMSTRAD ACCION!!

PROEIN

¡¡Por fin!!

El programa que nosotros anticipábamos en nuestro número 1 se encuentra a la venta en España de la mano de PROEIN.

El NUMERO 1 de Amstrad Acción, el juego más real y más extraordinario de los que hemos visto para un ordenador Amstrad.

BOB WINNER es un juego, un superjuego que marca toda una época rica en imaginación y calidad.

Si hubiera que hacer algún comentario efectista o pudiésemos tomar prestado algún adjetivo cinematográfico, muy posiblemente escogeríamos por su tremenda afinidad, el de Super producción. Una superproducción informática donde la realidad queda plasmada con fuerza y rigor. La calidad y la belleza de las imágenes de Bob Winner no tienen par. Imágenes digitalizadas, acompañadas de un sonido casi perfecto, de una movilidad maravillosa... todo ello en perfecta armonía contribuyendo a hacer de este juego un clásico obligado para los amantes del ordenador.

Creemos, según vamos releyendo este artículo, si no somos demasiado parciales. Por supuesto la primera reacción es salir de dudas y volver a ver el juego una vez más. Le damos vueltas y más vueltas, intentamos descubrir el más mínimo error de programación y el resultado siempre es el mismo: no podemos dejar de decir lo que sentimos cada vez que nos sentamos delante de Bob Winner.

Nos encontramos ante un GRAN JUEGO, realmente maravilloso.



SI ESTAS INTERESADO EN ESTE JUEGO Y DESEAS MAS INFORMACION O RECIBIR DETALLES SOBRE LAS ULTIMAS NOVEDADES DE PROEIN, PIDE SU CATALOGO. ESCRIBE A: PROEIN,S.A. (Sr. Antonio Peinado) Velázquez, 10-5º dcha. 28001 MADRID. O LLAMA AL TFNO. (91) 276 22 08 / 09.



RETA A TU HABILIDAD

SEGA®



WONDER BOY TIENE UNA MISION: RESCATAR A SU NOVIA. SERPIENTES, FUEGOS, CARACOLES Y ABEJAS SE ENCUENTRAN A SU PASO. PUEDE ROMPER HUEVOS DE LOS QUE RECOGERA HACHAS DE PIEDRA. SU ANGEL GUARDIAN Y OTROS ELEMENTOS LE AYUDARAN.



CONVIERTE TU ORDENADOR EN UNA AUTENTICA MOTO DE COMPETICION. EN EL CAMINO ADELANTE ENCONTRARAS LOS MAS INSOSPECHADOS OBSTACULOS QUE TU HABILIDAD Y DESTREZA TENDRAN QUE SORTEAR.

CUANDO LOS TERRORISTAS INVADEN Y CAPTURAN UNA COLONIA DEL ESPACIO, SOLO HAY UNA MANERA DE ACTUAR. ENVIAR AL EQUIPO DE ASESINOS MAS ENTRENADO A LA LUCHA. ENVIA EL QUARTET!! UN JUEGO ARCADE PARA UNO O DOS JUGADORES.






Disponibles con:

COMMODORE	C
SPECTRUM	S
AMSTRAD (cass./disco)	A

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

Distribuido en Canarias por: ELECMO INFORMATICA, S.A. C/. San Bernardo, 8 - LAS PALMAS - Tel. 36 38 22

PROEIN

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

USUARIO DE PCW.
¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

AMSTRAD ACCION NECESITA COLABORADORES DE PCW.
POR FAVOR, SI CREES QUE PUEDES APORTAR ALGO, O MUCHO, A NUESTRA REVISTA, ¡¡LLAMANOS!!

DINAMIC

LOS POKES DE SGRYZAM

JAVIER SANCHEZ

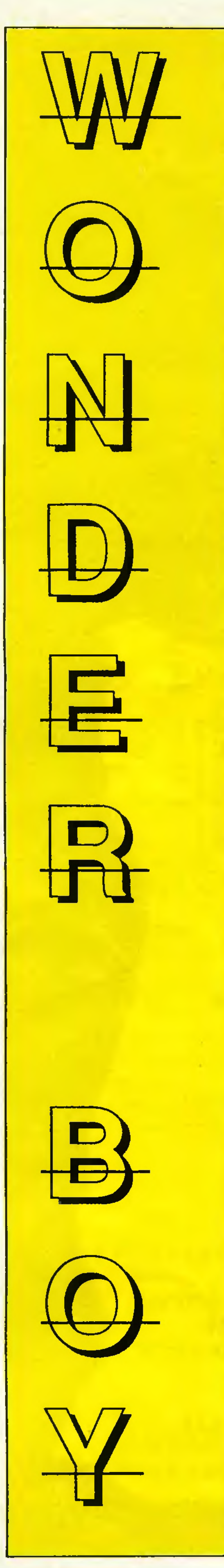


POKES

EMPEZAR EN ULTIMA FASE **POKE 38189,0**
VIDAS INFINITAS **POKE 38180,0**

CARGADOR SGRIZAM

```
10 ' Cargador Sgryzam para Amstrad Acción
20 ' © 1987 by J.S.A. & DIABOLIC
30 ' VERSION DISCO
40 '
45 OPENOUT "D":MEMORY 967:CLOSEOUT
50 MODE 0
60 FOR  N=0 TO 15
70 READ A:INK N,A
80 NEXT N
90 BORDER 0
91 LOAD "!SGRISCR.BIN", &C000
92 LOAD "!SGRICODE.BIN"
93 CLS:MODE 1:INPUT "ULTIMA FASE (S/N)",A$:
IF A$="S" OR A$="s" THEN POKE 38189,0
94 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)",A$:IF A$="S"
OR  A$="s" THEN POKE 38180,0
96 CALL 38057
99 DATA  0,13,26,12,24,16,18,10,20,1,2,11,4,8,3,6
```



PROEIN

No está mal, no está nada mal el pequeño Wonder, para nosotros claro, porque para él, que se pasa, el pobre, la vida corriendo por entre oscuros parajes, bosques poblados de enormes árboles que no permiten pasar la luz del sol, surcando mares de peligros, cruzando ruinas, luchando con increíbles y agresivas monstruosidades,... pero él continúa, es-tas adversidades no le suponen ningún problema, nada le impide avanzar a gran velocidad, él sólo piensa en su novia. Ella, ha sido secuestrada por el malvado King, celoso de la juventud de Wonder y enamorado de la bella Tina, para casarse con ella. Y cualquiera sabe lo que podría pasar la noche de bodas si el joven enamorado no llega a tiempo para rescatarla.¿ Sería capaz King? No quieras conocer la respuesta y ayuda a Wonder boy a cruzar los siete territorios infectados de peligros que le permitirán llegar hasta su amada. Ayúdale a saltar los montones de piedras, a recoger hachas trogloditas de los huevos de Dinosaurio que te encontrarás por el camino y que te permitirán matar a los inoportunos bichejos que



te salen al encuentro. Abejas gigantes, engendros de caracoles-pollos, serpientes, sapos, etc., la fauna en pleno. ¡Ah! y cuidado con las hogueras, si tocas un poco, sólo un poquito su fuego, te irás derecho al infierno.
¡Puff! ya que no podéis pararos a respirar un momento por lo menos ir repostando, muy conveniente para no perder toda vuestra energía. Debeis saltar para recoger las frescas y deliciosas frutas que se os ofrecen por el camino, además tenéis de todas las clases: manzanas, fresas, plátanos, ... Según la fruta que alcancéis tomaréis más o menos calorías, lo cual como es natural repercutirá en vuestro marcador. Si os váis a las que están situadas más altas, tomaréis más calorías, 100 concretamente, si sólo podéis alcanzar las más bajas entonces conseguiréis 50. De salida tendréis cuatro vidas y el "depósito" lleno. Para manteneros en esta situación ayudaros de los huevos gigantes del cual podréis conseguir hachas y otros objetos de gran utilidad como pueden ser los monopatines que os permitirán avanzar a una velocidad mayor o un angel de la guarda que os protegerá por un rato. Los huevos los rompéis por simple contacto, al pasar sobre ellos corriendo se rompen y se abren solos.
Respecto al trayecto, deberéis "patearos" siete territorios, cada territorio tiene cuatro zonas, cada zona cuatro áreas y cada área ¿cuantas pantallas?... calculad, calculad, ¿os animáis a hacernos un mapa?

WONDER BOY





Bueno, sigamos, por si todo lo anterior te había parecido poco, tendrás que luchar contra un ogro enfurecido al final de cada territorio para pasar al siguiente nivel.
En el margen superior de la pantalla tenéis los detalles más importantes señalizados. A la izquierda se muestra el número de vidas. Justo debajo hay un recuadro que mostrará el objeto que hayáis recogido y tengáis en vuestro poder hasta el momento. A continuación, a la derecha del recuadro, hay tres figuras que representan las tres primeras zonas, al superar una de ellas, la figura respectiva se ilumina. Cuando la última de las tres figuras se halla iluminado, éstas se desplazarán a la izquierda para dar lugar a una nueva zona a sobrepasar. En mitad de la parte superior se muestra tu puntuación y la máxima obtenida. Debajo se encuentra el medidor de vitalidad, el cual puede ser incrementado recogiendo ciertos objetos o sobrepasando con éxito una zona. Cualquier cantidad de vitalidad que sobre al final de una zona se convertirá en puntuación extra. ¡Claro! Imaginar que tuviera que vomitar toda la fruta tragada, podía terminar con el estómago hecho polvo.
Con Wonder Boy podéis jugar uno sólo o con otro compañero. Y podéis utilizar el joystick o el teclado.
Activisión ha conseguido un juego que no está nada mal, con unos gráficos buenos, un colorido acertado y llamativo y un protagonista bastante simpático. Y que además no se mueve mal, puedes hacer que corra a la derecha, hacia la izquierda (eso sí, sin salirse de la pantalla en la que os encontréis lo cual quizás limita un poco porque no puedes retroceder a pantallas anteriores si no se comienza de nuevo), también puedes elegir velocidad, la altura de los saltos, hacer que lance el hacha, parar el juego, etc.
Lo que quizás sea más pobre es la música, nada del otro mundo y un poco monótona, pero bueno siempre tienes la oportunidad de quitarla si lo deseas. Claro que un juego sin música no coge la marchilla y el ritmo necesario, pero bueno con Wonder Boy se puede hacer una excepción porque es superadictivo, te enganchas con él y te puedes pasar el día jugando, sin enterarte de que han pasado ya un montón de horas.
Sí, Activision ha conseguido con éste un juego superentretenido y agradablemente activo. Proein se encarga de su distribución en España.

"RECOMENDADO"

GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	8
SONIDO	8
ACCION	9
ADICCION	10

SI DESEAS RECIBIR INFORMACION SOBRE ESTE JUEGO O QUIERES RECIBIR MAS DETALLES SOBRE LAS ULTIMAS NOVEDADES DE PROEIN, ESCRIBE A PROEIN. (SR. ANTONIO PEINADO). VELAZQUEZ, 10-5º DRCHA. 28001. MADRID. O LLAMA POR TELEFONO AL (91) 276 22 08.

CURSO DE CODIGO MAQUINA

CAPITULO III

Felipe Arrudi & Agustín López

Viene del nº 3 //...//

..... Nemónicos y códigos en hexadecimal de cada instrucción siendo Nn un número de bits, N su parte alta y n la baja.

Nemónicos	Códigos
LD BC,Nn	01 n N
LD IX, Nn	DD 21 n N
Nemónicos	**Códigos**
LD DE, Nn	11 n N
LD IY , Nn	FD 21 n N
Nemónicos	**Códigos**
LD HL,Nn	21 n N
LD SP, Nn	31 n N

CARGA DE UN REGISTRO CON LA DIRECCION A LA QUE APUNTA OTRO.

Todos los registros simples pueden ser cargados con el contenido de la casilla de memoria a la que esté apuntando HL, IX o IY.
Estas instrucciones ocupan un byte de memoria cuando el registro que define su dirección es HL y tres bytes cuando es IX o IY. La razón de que ocupen dos bytes más está en que todas las instrucciones con los registros indexados siempre necesitan un subcódigo de operación (DD para IX y FD para IY) y que además y tal y como se dijo al principio del capítulo debemos añadir un desplazamiento siempre que nos dirijamos a una celdilla de memoria con estos registros.
El desplazamiento ocupa un byte y el Z-80 lo considera negativo si es mayor de 127, entonces para saber de qué número negativo se trata, resta a 256 ese mismo número. Para codificar un número negativo haciéndolo comprensible para el Z-80, simplemente tienes que restar a 256 el número. Por ejemplo, si quieres que el desplazamiento sea -3, el byte de desplazamiento será 256-3=253. Debido a esta especial manera de procesar números, el máximo número positivo que podremos poner será 127 y el mínimo negativo -128. Esta forma de tratar los números no debe preocuparnos ya que todos los ensambladores y desemsambladores interpretan esos números de una forma automática, incluso podemos ser buenos programadores sin entenderlo.
Con el registro A, como se verá más adelante, se pueden hacer cosas que con ningún otro registro es posible. En este apartado ya se observan ventajas ya que con el registro A además de las instrucciones LD A, (HL); LD A, (IX+d) y LD A, (IY+d) tenemos las instrucciones LD A,(DE) y LD A,(BC).
Nemónicos y códigos de operación siendo d el desplazamiento:

Nemónicos	Códigos
LD A,(BC)	0A
LD A,(IX+d)	DD 7E d
LD B,(IX+d)	DD 46 d
LD C,(IX+d)	DD 4E d
LD D,(IX+d)	DD 56 d
LD E,(IX+d)	DD 5E d
LD H,(IX+d)	DD 66 d
LD L,(IX+d)	DD 6E d
Nemónicos	**Códigos**
LD A,(DE)	1A
LD A,IY+d)	FD 7E d
LD B,(IY+d)	FD 46 d
LD C,(IY+d)	FD 4E d
LD D,(IY+d)	FD 56 d
LD E,(IY+d)	FD 5E d
LD H,(IY+d)	FD 66 d
LD L,(IY+d)	FD 6E d

Nemónicos	Códigos
LD A,(HL)	7E
LD B,(HL)	46
LD C,(HL)	4E
LD D,(HL)	56
LD E,(HL)	5E
LD H,(HL)	66
LD L,(HL)	6E

CARGA DE UN REGISTRO CON EL CONTENIDO DE LA DIRECCION A LA QUE APUNTA UN Nº NEGATIVO.

De entre todos los registros simples sólo el A puede realizar esta función. Sin embargo, todos los registros dobles pueden hacerla.
La instrucción con el registro simple ocupa tres bytes, uno para el código y dos para especificar la dirección. Para los registros dobles ocupa cuatro, dos para el código de instrucción y otros dos para la dirección. Es necesario recordar que los números de 16 bytes siempre deben ser introducidos en memoria en orden inverso.
La forma de operar de estas instrucciones ya ha sido explicada al principio del capítulo.
Nemónicos y códigos siendo N la parte alta y n la parte baja de un número de 16 bits:

Nemónicos	Códigos
LD A,(Nn)	3A n N
LD HL,(Nn)	ED 6B n N
LD IY,(Nn)	FD 2A n N
Nemónicos	**Códigos**
LD BC,(Nn)	ED 4B n N
LD HL,(Nn)	2A n N
LD SP,(Nn)	ED 7B n N
Nemónicos	**Códigos**
LD DE,(Nn)	ED 5B n N
LD IX,(Nn)	DD 2A n N

C/M

Es curioso observar que la instrucción LD HL,(Nn) se puede codificar de dos maneras.

CARGA DE DIRECCION DE MEMORIA ESPECIFICADA POR UN NUMERO CON UN REGISTRO NEGATIVO.

Este apartado es el inverso del anterior. Todos los nemónicos que hay son los mismos que en el anterior apartado pero pasando el registro que ha de ser cargado a ser el número que se carga y la dirección de memoria que era el número que se cargaba a ser lo que tiene que ser cargado.

Cuando el Z-80 carga un registro doble en memoria, como ya se dijo antes, primero pone su parte baja. Por ejemplo, si ponemos LD (30000),BC el Z-80 escribe el registro C en la 30000 y el B en la 30001.

Nemónicos y códigos:

Nemónicos	Códigos
LD (Nn),A	32 n N
LD (Nn),HL	ED 63 n N
LD (Nn),IY	FD 22 n N

Nemónicos	Códigos
LD (Nn),BC	ED 43 n N
LD (Nn),HL	22 n N
LD (Nn),SP	ED 73 n N

Nemónicos	Códigos
LD (Nn), DE	ED 53 n N
LD (Nn), IX	DD 22 n N

El nemónico LD (Nn), HL también puede codificarse de dos formas, al igual que LD HL,(Nn).

CARGA DE LA DIRECCION DE MEMORIA ESPECIFICADA POR UN REGISTRO CON UN REGISTRO NEGATIVO.

Sólo lo registros HL, IX e IY pueden especificar la dirección de memoria. El registro que se carge en esa dirección de memoria tendrá que ser obligatoriamente de 8 bits. Cuando el registro que se vaya a cargar en la casilla de memoria sea el A también podremos valernos de los registros BC y DE para especificarla (esto es otra de las ventajas que da el Z-80 al registro A). Si la dirección está indicada por IX o IY habrá que añadir un desplazamiento.

Nemónicos y códigos:

Nemónicos	Códigos
LD (BC),A	02
LD (HL),B	70
LD (HL),E	73
LD (IX+d),A	DD 77 d
LD (IX+d),D	DD 72 d
LD (IX+d),L	DD 75 d
LD (IY+d),C	FD 71 d
LD (IY+d),H	FD 74

Nemónicos	Códigos
LD (DE),A	12
LD (HL),C	71
LD (HL),H	74
LD (IX+d),B	DD 70 d
LD (IX+d),E	DD 73 d
LD (IY+d),A	FD 77 d
LD (IY+d),D	FD 72 d
LD (IY+d),L	FD 75 d

Nemónicos	Códigos
LD (HL),A	77
LD (HL),D	72
LD (HL),L	75
LD (IX+d),C	DD 71 d
LD (IX+d),H	DD 74 d
LD (IY+d),B	FD 70 d
LD (IY+d),E	FD 73 d

CARGA DE LA DIRECCION DE MEMORIA ESPECIFICADA POR UN REGISTRO CON UN NUMERO.

Sólo existen tres instrucciones que reunan esas características:

Nemónicos	Códigos
LD (HL),n	36 n
LD (IX+d),n	DD 36 d n
LD (IY+d),n	FD 36 d n

(n es cualquier número de 0 a 255 y d cualquiera de -128 a 127 que como en todas las demás instrucciones se debe codificar siempre que sea negatrivo de la manera que ya se ha explicado).

El siguiente programa es un ejemplo de listado ensamblador. En él sólo se utilizan instrucciones de carga (la última instrucción -RET- es necesaria para retornar a Basic) y puede servir para ayudar a entender cómo funcionan los programas en código máquina y como test para que tu sepas si has comprendido la función de todos los nemónicos de carga. Si lo has hecho, sabrás que número queda en la dirección 30000 después de ejecutar el programa.

```
3E 1E        LD A,30
32 30 75     LD (30000),A
06 10        LD B,#10
21 30 75     LD HL,30000
4E           LD C,(HL)
ED 43 30 75  LD (30000),BC
2A 31 75     LD HL,(30001)
4D           LD C,L
44           LD B,H
79           LD A,C
32 30 75     LD (30000),A
C9           RET
```

Cada instrucción del programa va precedida por sus códigos en hexadecimal.

Para cargar el programa en código máquina, en memoria, puedes utilizar el siguiente programa BASIC:

```
10 MEMORY 24999:FOR A=25000 TO 25024:READ B:POKE A,B:NEXT
20 DATA &3E,&1E,&32,&30,&75,&06,&10,&21,&30,&75,&4E
30 DATA &ED,&43,&30,&75,&2A,&31,&75,&4D,&44,&79,&32
40 DATA &30,&75,&C9
```

Este programa en Basic primero reserva memoria para el código

Continúa en la pág. 24

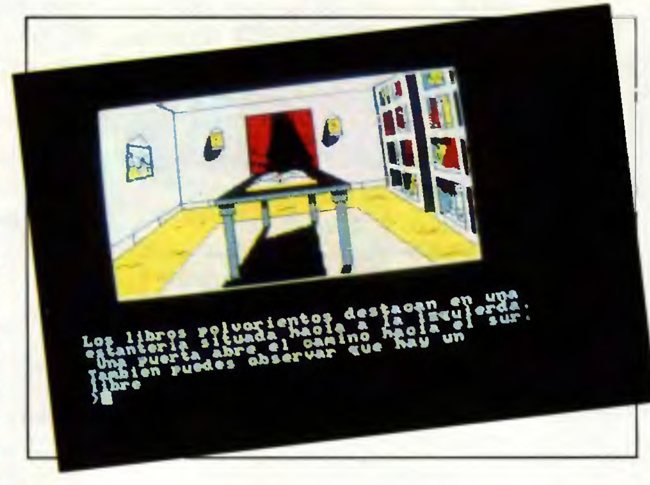
DON QUIJOTE

DINAMIC

"En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo..."

"En un lugar de la Mancha de cuyo nombre no quiero acordarme..." Así es como empieza la gran epopeya de nuestro caballero andante llamado Don Quijote de La Mancha. Y bueno, aunque la mayoría de vosotros ya sabréis por donde van los tiros nosotros vamos a hacer un pequeñísimo resumen de lo que es en realidad el argumento del famosísimo libro y en consecuencia de este juego de Dinamic.

Nos encontramos en el año 1605, en La Mancha. Como jugador tu asumes el papel de don Alonso Quijano (Don Quijote), un caballero cuya única pasión estriba en devorar novelas y más novelas de caballería. Era tan fuerte su devoción que llegó el día en el que la locura se hizo dueño de él y se lanzó armadura en pecho y lanza en ristre a la búsqueda de aventuras que le ensalzaran como al más bravo caballero andante de la época. Al poco de comenzar su desvarío consigue un escudero rechoncho y glotón llamado Sancho Panza. Asi pues, Don Quijote sobre su famélico Rocinante y Sancho sobre su minúsculo asno, empiezan sus aventuras. ¿La misión? Como en el famoso libro de Cervantes intentará conseguir, por todos los medios, el amor de su dama, Dulcinea del Toboso. Pero antes ha de armarse caballero.



EL JUEGO

Don Quijote es una aventura gráfico conversacional que consta de dos partes. Para jugar es obligatorio que empieces por la primera ya que sólo al acabar ésta conseguirás el código que te permitirá acceder a la segunda parte del juego.

Al comenzar a jugar apareces en tu casa y para salir de ella necesitarás antes buscar ciertas objetos. Aparte, es muy importante que no olvides la alimentación ya que si lo haces morirás de inanición. Respecto a la forma de comunicarte con el ordenador viene a ser la clásica, o sea, tecleas un verbo y acto seguido le añades el nombre, por ejemplo: LEER LIBRO. Sin embargo, según los creadores del programa Don Quijote, la aventura consta de un complejo sistema de reconocimiento de frases, aceptando también frases separadas por signos de puntuación y frases que incluyan artículos, preposiciones y adverbios.

Pero aparte de todas las órdenes que puedas dar al ordenador mediante el teclado existen varios comandos cuya función determinada nos va a proporcionar una serie de ayudas o facilidades durante el tiempo que estemos jugando. Estos comandos son los que encontramos en la mayoría de las aventuras de este tipo, comandos tales como: Grabar, Cargar, Modo, Mirar, Inventario, Acabar y Ayuda.

Entre la lista de verbos más utilizados tenemos los siguientes: Abrir, Examinar, Luchar, Coger, Dejar, Poner, Comer, Dormir, etc.

Para desplazarnos durante el juego deberás teclear la dirección a la que quieras dirigirte o bien una abreviatura de ella. Por ejemplo Norte o N, Sur o S, etc.

Y por ahora esto es todo, paciencia, como se suele decir, y al toro.

GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	
SONIDO	
ACCION	
ADICCION	8





Oye cowboy, si quieres surcar el espacio con mi supernave no te hagas de rogar.

IMAGINE



Bien, bien, bien. ¿Dónde estábamos nosotros cuando los temidos Marranos Siderales destrozaron con sus estridentes sonidos el asqueroso planeta del aún mas temido Zox. ¿Dónde estábamos cuando la misma banda rockera empezó a repartir sobre los autómatas que habían ido a presenciar su concierto, boñigas de vaca espacial? Bien, bien, bien. ¿Donde? ¡¡Ahhhh!!, ¿dónde está la respuesta? Bueno,bueno, no os vamos a poner en más aprietos. Pero la respuesta es...*SLAP FIGHT* . No nos vamos a negar más, total una partidita arriba una partidita abajo.

Slap Fight es otra conversión, ¡cómo no! de otro videojuego, ¡faltaría más!, callejero. Qué os vamos a decir nosotros que no sepáis vosotros ya, ¿eh? Seguro que recordáis Xevious, Slap Fight es un juego muy, pero que muy parecido a él, en serio. Comparado con Slap Fight **Solo ante el peligro** era pura lagrimilla. ¡Oh!, cientos de naves extraterrestres en busca de nuestra perdición. Como en Xevious la pantalla de juego ocupa un poco más de la mitad de la pantalla real reservándose el resto para las puntuaciones y los marcadores de juego. Nuestro personaje en Slap Fight es una minúscula nave y su misión defenderse y evitar que la manden al basurero espacial hecha mil añicos. En nuestro camino (una vez que nos hayamos montado en la nave, por supuesto) vamos a encontrar muchos, ¿muchos? ¡muchos! enemiiiiigos, también minúsculos pero que a la primera de cambio te sueltan un pepinazo y a despedirnos. Asi que lo más lógico es que antes de que nos lo peguen ellos a nosotros se lo arreemos nosotros. Pero, ¿qué ocurre muchas veces en el momento de liquidar a una nave enemiga? Algunas dejan en el mismo lugar en el que las hemos atizado una especie de estrella. Ya veis por donde va el asunto, ¿no? Pues sí, hay que cogerla pero si lo hacemos simplemente pasando por encima de ella no adelantaremos mucho, por lo tanto lo mejor es pulsar, a la vez que pasamos por encima de ella, la barra de espacio consiguiendo de esta forma hypervelocidad. No vayáis a pensar que es una bobada, para nosotros será mucho más facil esquivar y atacar a nuestros enemigos de esta forma.

SLAP FIGHT es un juego entretenido y superadictivo, comprobadlo en cuanto os sea posible.

GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	8
SONIDO	8
ACCION	9
ADICCION	9





Viene de la pág. 21

máquina partir de la dirección 25000 (MEMORY 24999) y pokea todos los códigos de las instrucciones del programa ensamblador a partir de esa misma dirección.
Cuando quieras ejecutar el programa en código máquina haz CALL 25000 (25000 porque es donde hemos empezado a poner los códigos de las instrucciones). Para saber qué ha puesto en la dirección 30000 haz PRINT PEEK (30000).

Como ejercicio para irte familiarizando con las instrucciones de carga puedes hacer otros programas en ensamblador, pasarlos a codigo máquina, es decir, consultar los códigos de cada instrucción, introducirlos en memoria y ejecutarlos, intentando predecir antes sus resultados. Al final de todos los programas en ensamblador añade la orden RET (código C9) y no modifiques el contenido de los registros IX, IY, SP ni I porque de lo contrario se te haría imposible un retorno a BASIC.

¡¡ATENCION!!

EL Nº 5 A LA VENTA EN TODA ESPAÑA EL DIA

20

DE

OCTUBRE

¡¡COLABORA!!

TU COLABORACION TIENE PREMIO

Mándanos cualquier cargador (hecho por ti y no publicado anteriormente por otra revista) para la versión original de algún juego (disco o cinta) y si es publicado te regalamos el juego que elijas de nuestra boutique. ¡¡ANIMATE!!


SABADO
CHIP
"SABADO CHIP",
TU PROGRAMA DE RADIO.
TODOS LOS SABADOS DE 5 A 7
DE LA TARDE, EN LA CADENA
COPE, RADIO POPULAR.
¡¡PON TU ORDENADOR A LA ESCUCHA!!

CHARLY DIAMS

Loriciels



CON CHARLY DIAMS LORICIELS SIGUE LA SAGA DE LOS BUENOS PROGRAMAS. BUSCA LOS DIAMANTES AZULES PERO ENCUENTRA ANTES LAS SIETE FLORES MILAGROSAS. EXCELENTE JUEGO.

Nos encontramos ante un nuevo trotamundos, un nuevo Bob Winner en versión reducida (esto lo decimos más que nada por los gráficos que por supuesto no tienen comparación con el mencionado). Sin embargo, una cosa nos ha quedado muy clara:CHARLY DIAMS es un juego con el que te acaba encantando jugar, es un juego que visto por encima dice muy poco pero que en el momento que le pillas el truco no hay forma de parar. El nivel de adicción es muy alto y desde luego, justificado.

La misión es la siguiente: Tú, Charly Diams, te encuentras a la búsqueda y captura del macaco de los mil diamantes azules. Sin embargo, antes deberás encontrar las siete flores milagrosas repartidas a través del mundo. El camino es muy largo y como hemos dicho (exactamente igual que en Bob Winner) deberás recorrer el mundo en busca de los diamantes y las siete flores, desde el Golfo de Bengala, en el cual no te quedará más remedio que bucear para lograr cruzarlo, hasta el desierto de Ténéré. Es aquí donde encontramos a uno de los potenciales enemigos que nos acosarán durante todo nuestro viaje, un Ayatollah jubilado vaciará todo su cargador en nosotros si no somos capaces de lograr saltar justo a tiempo de esquivar los balazos. Como entremeses, no faltarán escorpiones con ánimo de echarnos una firma. Estamos a punto de encontrar la primera de las siete flores milagrosas. También veremos una hurí mora con una jarra de agua. Lo mejor será quitarle la jarra y bebernos el agua sin compasión, por mucho que patalee nuestra socia.

Esta y muchas más aventuras os esperan con este juego. Totalmente recomendado. Muy entretenido.



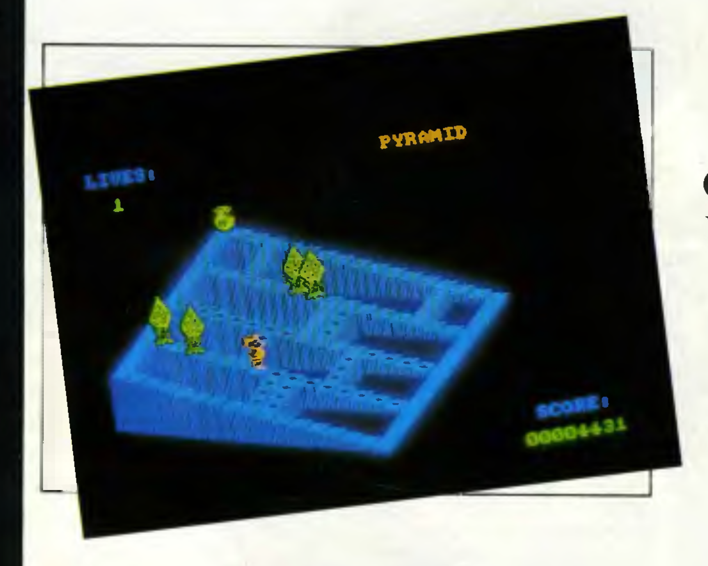
"RECOMENDADO"

GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	8
SONIDO	9
ACCION	9
ADICCION	9

ADELANTAMOS......ADELANTAMOS......ADELANTAMOS

CRYSTAL CASTLES

U.S. GOLD



CRYSTAL CASTLES ES UN JUEGO DIFERENTE EN TODO MOMENTO, CON UN NIVEL DE ADICCION REALMENTE BUENO.

Cuando vimos la primera pantalla del juego no pudimos menos que quedar algo decepcionados. Parecía como si esperáramos ver algo especial o nos hubiéramos hecho una idea equivocada de Crystal Castles. Un estudio un poco más concreto acabó desechando nuestras primeras desconfianzas, había mucho más detrás de ese arcaico principio. En realidad la primera pantalla era la única que, precisamente por ser la primera y más sencilla, desmerecía un poco de lo que venía detrás. CRYSTAL CASTLES no es un programa de los más fáciles, infinidad de escenarios, cada uno con nuevas dificultades, contribuyen a ello. Aparte, existe también una gran diversidad de personajes, de los que, generalmente, tendremos que huir, claro. Lo que sí es permanente en todas y cada una de las pantallas son los objetos que debemos recoger, o sea, las gemas. Para evitarlo nos perseguirán desde bolas rodantes hasta árboles pasando por una amplísima gama de bichos raros a cada cual más peligroso.
Los gráficos son bonitos, con un colorido vistoso y atractivo, pero además resultan simpáticos.

El movimiento de nuestro personaje es el correcto en todo momento y no suele buscarnos complicaciones. Creemos que la adicción está garantizada.



ORIGINAL, SENCILLO Y DIVERTIDO.

GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	7
SONIDO	8
ACCION	7
ADICCION	9

TERROR OF THE DEEP

MIRRORSOFT

SE NECESITAN NUEVOS VOLUNTARIOS ¡¡TERROR EN LAS PROFUNDIDADES!!



En nuestro número 0 hicimos mención por primera vez de este juego. Ahora ya lo tenemos y podemos hablar con más sentido de la propiedad.
Terror of the Deep es un juego en principio atractivo pero también un poco lioso y engorroso de jugar. El mayor problema estriba, fundamentalmente, en la necesidad de utilizar constantemente una gran cantidad de mandos para el control del pequeño submarino.

LA HISTORIA

A últimos del siglo XX un excéntrico y chalado ingeniero escocés ve como sus largos años de trabajo empiezan a dar fruto. Durante todo este tiempo sólo hubo un pensamiento rondando su cabeza: sondear las profundidades del lago Ness.
El anciano ingeniero, que desde el principio concibió como posible la aventura, creó sobre el papel una nave subacuática capaz de surcar las profundidades del lago Ness con un mínimo de posibilidades. Hizo falta mucho tiempo y mucho esfuerzo para que acabara su proyecto y aunque por fin lo había conseguido seguía existiendo una duda: ¿aguantaría el pequeño submarino, desarrollado muy ingeniosamente si tenemos en cuenta la limitación que ya de por si le imponía la escasa tecnología Victoriana? Hasta el momento las pruebas que había realizado, en un intento de descubrir a los espantosos monstruos que emergen de las profundidades en el silencio de la noche, habían sido esperanzadoras.
El caso es que "algo" o "alguien" ha provocado la muerte de varios pescadores. Lógicamente la muerte de todos ellos ha recaído sobre el que el científico cree más inofensivo, o sea, Nessie. Para demostrar su inocencia el viejo escocés ha decidido bajar todas las noches al fondo del lago Ness. Aquí comienza tu aventura, porque... tú eres el científico más loco del mundo y además eres escocés lo que traducido al castellano significa "más terco que una mula".
Para tu tranquilidad te diremos que el enano sumergible tiene unas características sobresalientes en materia de defensa y a la vez un poderío ofensivo elegante. Pero como suele ocurrir, todo ello puede ser insuficiente en algunos momentos. Pese al potente campo generador de electricidad que rodea la nave, a los arpones de aire propulsado y a las bombas, los temidos monstruos marinos siguen mandándonos a pique. Así pues aprende a manejar tú sumergible (te llevará tiempo hacerlo bien) y demuestra la inocencia de Nessie. Todo un reto.



TERROR OF THE DEEP ES UN JUEGO BUENO PERO UN POCO COMPLICADO DE CONTROL.

GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	8
SONIDO	9
ACCION	8
ADICCION	8

LOS "auténticos" PRINCIPALES

mes a mes

de Amstrad Acción

De ahora en adelante os vamos a indicar los que a nuestro juicio son los mejores programas.

Son nuestros RECOMENDADOS.

BOB WINNER

1



PROEIN



HYDROFOOL



BARBARIAN





4 PAPERBOY



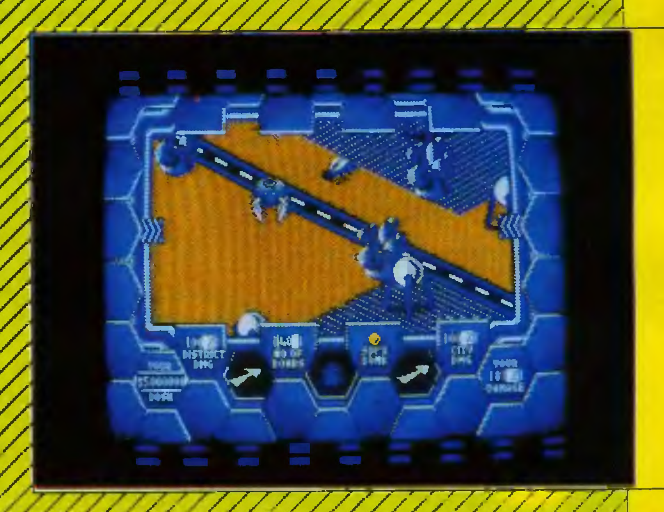
5 FERNANDO MARTIN BASKET MASTER



6 WONDER BOY



7 AMAUROTE



8 TWO ON TWO



9 BUBBLER



THE TUBE

Can you find your way through the cogs of a mind's machinery. In this game you really must pull yourself together!!

¿Te atreves a desafiar a la máquina?
¿ Si ?
Entonces BINARY DESIGN ha creado
este fantástico arcade para ti.
Juega solo o con un amigo, admira su
scroll en todas las direcciones,
escucha su música.
¡¡ Pon a prueba tu rapidez y tu ingenio !!

THE TUBE

¡¡ El primer juego espacial que contiene
tres fases arcade diferentes !! Total scroll
en todas ellas.
Música por David Whittaker.
Adicción sin límites.
¡¡ SENSACIONAL !!

¿ Serás capaz de sobrevivir durante
tu viaje a través de THE TUBE?

MEAN CITY

La Federación y el Enclave se encuentran
en guerra tras el Holocausto Atómico.
Entra en la ciudad y...
el juego comienza

MEAN CITY te permite jugar
simultáneamente con un amigo. Gran
rapidez de movimientos, pantalla,
doble scroll, música estupenda.
¡¡ Simulvisión !!

MEAN City

The Mutant Federation and the Enclave cities are locked in struggle.
Enter the City and the game . . . begins.

CIUDADELA SOFT
Vía Layetana, 30 - 1ºE
Tfno. 310 42 96
08003 Barcelona

BUSCAMOS DISTRIBUIDORES.

JOE BLADE

PLAYERS

¡Hey, soldado!, ¿no crees que éste no es tu camino? Busca las llaves que te abrirán las puertas y adéntrate en la custodiada fortaleza del malvado Crax Bloodfinger.



De la mano de Players nos llega este nuevo juego cuyas características, más o menos atractivas, pueden procurarnos unos buenos ratos de ocio. Y no es que JOE BLADE sea mejor que los demás, que cuente con mejores gráficos, o tenga un sonido estupendo, no, que va, simplemente es un juego entretenido, es decir, cumple perfectamente con su función.

El juego es, muy posiblemente, de los que en principio dicen poco pero que a medida que pasa el tiempo nos va atrayendo como si de un imán se tratara. Sin grandes aspavientos, Joe Blade, consigue picarnos y picarnos hasta que caemos sumidos en sus garras. Para entonces sólo nos quedará una salida: apagar el ordenador.

Pero, ¿cual es nuestra misión y en qué lio nos vemos envueltos? Tú, como es lógico, eres Joe Blade, un valiente y experimentado mercenario entrenado en un monasterio tibetano. Ha llegado tu fama tan lejos que los gobernantes de una potencia extranjera han acudido a ti sin dudar ni un instante. El motivo de que sean reclamados tus servicios es el siguiente: seis líderes mundiales han sido raptados por una banda terrorista a cuyo mando se encuentra Crax Bloodfinger. Para que sean puestos en libertad sólo se exige una condición, pagar 30 billones de dolares. Por supuesto, los gobernantes se han negado rotundamente pero a la vez se han propuesto liberar a los seis personajes secuestrados. La única forma de hacerlo es: Joe Blade.

LA MISION

Supongo que más o menos ya os imagináis por donde van los tiros. En efecto, tu misión será liberar a los seis secuestrados. Para ello lo primero que deberás hacer será infiltrarte en la "superfortificada" fortaleza de Crax. La base está custodiada por la guardia personal de Bloodfinger y sus secuaces. Evita el contacto con ellos o de lo contrario tu nivel de fuerza descenderá alarmantemente. Para no correr peligros innecesarios acaba con ellos en cuanto se pongan a tiro. Por la fortaleza encontrarás llaves que te abrirán puertas, comida que te ayudará a recuperar tu fuerza, munición e incluso uniformes enemigos que una vez puestos (por simple contacto) te harán pasar desapercibido y podrás andar sin peligro. Lo malo de los uniformes es que al poco tiempo desaparecen. En fin, esto no es todo, aún hay mucho más pero tendréis que descubrirlo vosotros.

Rescata a los prisioneros conecta los explosivos y huye.

ENTRETENIDO

GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	8
SONIDO	9
ACCION	8
ADICCION	9


THE TUBE



ACCION
AMSTRAD
steinar

CHIP

VOLLEY BALL



¡Por fin!, uno de los pocos deportes que le faltaba a nuestro ordenador, ahora disponible desde Francia de la mano de CHIP.

Nosotros, como buenos deportistas, somos también unos grandes aficionados a los programas deportivos. ¿Qué es lo que todavía no se ha hecho para un ordenador Amstrad? Bueno, la verdad es que queda muy poco. El Volley Ball era precisamente algo que no se le había ocurrido a nadie, o quizás la idea pareciese poco atractiva no ya sólo desde el punto de vista del programador sino también del jugador. VOLLEY BALL viene a demostrar que no es así, se podía hacer un juego de este deporte y se ha hecho, mejor o peor pero se ha hecho.

Vamos a hablar ya de las características de este programa, porque supongo que no tendremos que explicar las reglas del juego, ¿no? Comenzaremos por los gráficos. ¿Buenos?, no mucho y además mejorables.

Los gráficos de Volley Ball son supersencillos pero no resultan desagradables, todo lo contrario. El colorido es bestial por lo que al final llegamos a la conclusión de que se le puede perdonar la falta de gráficos, quizás, más detallados. A nuestro parecer la combinación es más que acertada. El movimiento, tanto de los jugadores como de la pelota es el normal en este tipo de juegos y con este tipo de gráficos, es lo que decíamos en el número pasado respecto a Two on Two. Si los gráficos de los jugadores hubieran estado más definidos el movimiento habría ganado muchísimo. Con los jugadores de Volley Ball ocurre tres cuartos de lo mismo, se vé claramente el estilo propio del deporte pero al fallar la figura del jugador el movimiento acaba perdiendo puntos.

Otra cosa es ya la dificultad que plantea el simple hecho de golpear con nuestras manos la pelota, hasta que no se le coje el truco la verdad es que resulta bastante difícil contestar a los envíos enemigos. Cuestión de práctica.

El sonido queda limitado a los ruidos que simulan los golpes de la pelota, al ruido del público y al "pito" del árbitro. Nada extraordinario.

El nivel de acción queda situado en una buena posición y la adicción es bastante alta. Por lo demás, Volley Ball, sin ser una maravilla, es un juego entretenido.

GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	8
SONIDO	7
ACCION	8
ADICCION	8

"RECOMENDADO"



COSMIC SHOCK ABSORVER

Martech

¡QUE ME EXPLIQUEN DE QUE VA EL TEMA Y LO ENTENDERE! O ¿ACASO ESTE JUEGO ES TAN ABURRIDO COMO AQUELLOS QUE ASOLARON NUESTROS ORDENADORES DURANTE TANTO TIEMPO?

A veces uno se encuentra con juegos con los que no se sabe ni qué hacer. Se supone que un juego se compra para que nos entretenga, no para que nos aburra miserablemente como podría ser el caso de nuestro querido **COSMIC SHOCK ABSORVER.** La verdad es que el título, si nos paramos a pensar un poco, no le viene nada mal, es más, le viene al pelo. Cosmic lo relacionaríamos con las nubes, Shock podríamos relacionarlo con el impacto que nos causa el juego después de haberlo comprado casi sin mirarlo y Absorver perfectamente podría encajar con los deseos (por nuestra parte) de cojer al temerario vendedor y absorverle la cara a guantazos por la timada que nos acaba de dar. Y es que no se os va a poder dejar solitos. Un consejo: primero mirar y después comprar que por hacerlo no os van a cobrar nada.



Volviendo al "cósmico" juego, lo que mejor le funciona es la música, si bien es de las que se repiten y repiten hasta marear al personal. Pero bueno, no deja de ser una música cósmica. El resto del sonido es el concerniente a disparos, explosiones, etc.



Los gráficos es otra de las cosas que destacan pero no porque sean extraordinarios sino porque los demás puntos quedan bastante por debajo de lo que sería de esperar de Martech. De todas formas están más o menos bien trabajados. El movimiento es algo verdaderamente pavoroso, para acertar a cualquiera de nuestros atacantes nos las veremos negras, y el caso es que si se tratara de dificultad no habría problema alguno, es que no podemos guiar nuestros disparos hacia nuestros atacantes. O nos los encontramos en el punto de mira por inercia o "tararí que te vi".

La acción y la adicción no alcanzan la mínima.

COSMIC SHOCK ABSORVER es un juego muy pobre, desde luego no es de los mejores que ha hecho Martech.

MUY REGULAR

GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	7
SONIDO	8
ACCION	5
ADICCION	5

UNIDADES DE DISCO

VORTEX

VORTEX DISCK OPERATING SYSTEM (VDOS).

VDOS es el sistema operativo de Vortex que se desarrolló específicamente para los ordenadores Amstrad. Es capaz de abastecer instalaciones de alta capacidad (700 KByte) y contiene todas las funciones que debe tener un DOS profesional.
El sistema operativo es un programa que se ocupa de guiar un determinado hardware. Como ya sabéis hardware es la conexión lógica de varias unidades. Pues bien, en este sentido la unidad de disco es algo más que hardware. Este se compone de los engranajes mismos de una red y de un controlador llamado interfaz o lugar de intersección. Para poner la unidad de disco en contacto con nuestro ordenador, se precisa una ampliación del sistema operativo DOS, que se puede activar sin ningún conocimiento previo.
Todas las órdenes VDOS tienen algo en común: comienzan con una línea vertical. Esta línea comunica al CPC que a continuación se presenta una orden de VDOS y no una de Basic. Las órdenes que comienzan con una línea vertical se suelen llamar "Comandos RSX" y "Comandos externos".

Las ORDENES de VDOS A y B de transferencia entre unidades.

En este apartado nos referimos específicamente a las siguientes combinaciones:
- CPC 664 Vortex F1-S y M1-D
  Vortex F1-D y M1-D
- CPC 6128 Vortex F1-S y M1-D
  Vortex F1-D y M1-D.

Con el VDOS tenemos como máximo dos unidades a nuestra disposición: la unidad A y la unidad B. Si hemos conectado alguna unidad de disco Vortex, se pueden dar las siguientes configuraciones:
1. A y B unidades vortex: unidades D
2. A unidades vortex:unidades S
   B no existe
3. A unidades vortex: unidades X
   B unidad 3"
4. A unidad 3": unidades X
   B unidades vortex.

Hemos de tener en cuenta que en los casos 3 y 4 (unidades X) existe una orden VDOS especial que permite intercambiar las unidades A y B, es decir, si nos encontramos en la unidad A, podemos pasar a la B.

Ordenes típicas de VDOS

- |FORMAT, formateo de un disquete
- CAT y |DIR, directorio del disquete., índice de los ficheros que contiene.
-|ATTRIBUT, protección de un fichero o registro, hacer invisible un fichero.

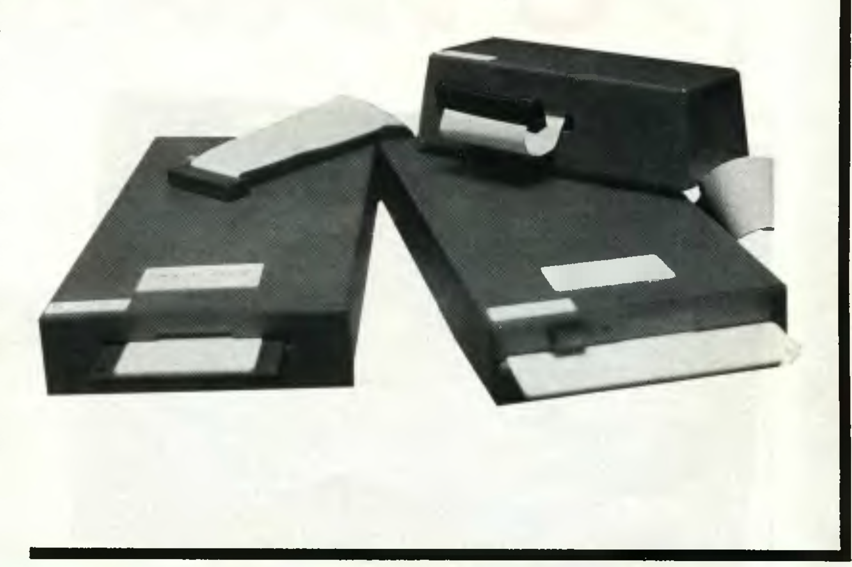
Respecto a la grabadora del CPC.

El primero de los CPC , el 464, está provisto en forma standar de una grabadora de datos. Los otros, los CPC 664 y CPC 6128 están provistos con una unidad de disco. Naturalmente, en este caso es importante poder transferir datos entre disquetes y cintas.

En el CPC se hallan los llamados canales de entrada y de salida entre el ordenador y el almacenador principal (disco flexible o grabadora de datos). Si se tiene un disquete y una grabadora de datos, para transferir datos de uno a otro es necesario simplemente conectar el canal de salida al cassette y el de entrada a la unidad. Hay seis posibilidades para interconectar ambos canales. Para cada caso hay una orden específica.
En el VDOS podríamos señalar un detalle interesante, éste sería la posibilidad que se nos da de detectar los errores de disquette a traves de la orden |DERROR, impidiendo así que se produzca ningún tipo de interrupción. Esto es importante, principalmente para uso profesional.
La unidades de disco S son adaptables a las unidades de disco D y poseen un controlador flexible propio. A diferencia del 664 y 6128, donde la unidad para disco de 3" está ya incorporada, en el 464 se puede conectar al cable adaptador Vortex FDA-1 una unidad de 3" y una unidad de disco flexible. Bajo CP/M la unidad de 3" sólo puede ser una unidad B. Y desde CP/M, la unidad Vortex puede controlar no sólo 64 entradas (como las unidades de discos de 3"), sino hasta 128.
Las unidades X en el CPC464 con DDI-1, CPC664 y CPC6128, destacan porque están provistas desde el principio con unidades de disco de 3". Naturalmente, por esto también tenemos a nuestra disposición un controlador de unidad de disco.
En relación al CP/M diremos que es un sistema operativo para microorde-

nadores Z80 con unidad de disco, particularidad de CP/M, y administra los datos como si se tratase de un archivo. Existen dos versiones relevantes del programa: el CP/M 2.2 y el CP/M 3.0.

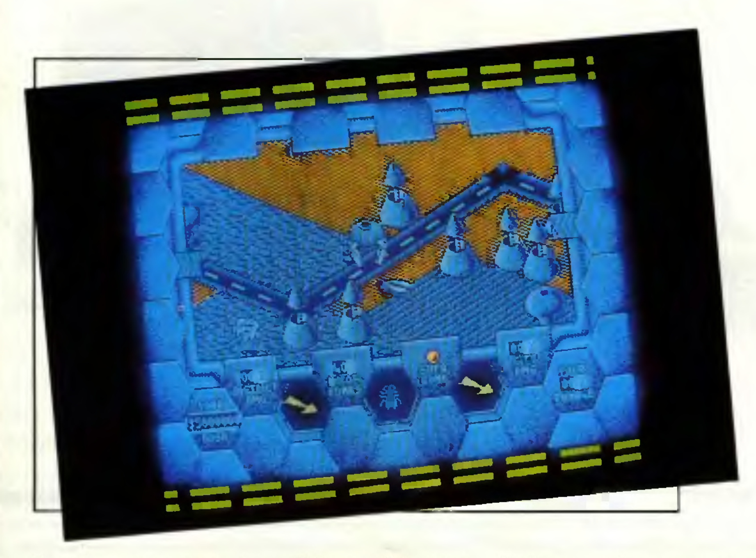
Como ya hemos mencionado, CP/M es un sistema operativo que precisa de una o más unidades de disco. Estas son unidades de acumulación (memoria) que puede asimilar grandes cantidades de datos. Los datos pueden ser "escritos" y volver a ser "leídos". El medio de acumulación es el disco, una banda magnética flexible cuidadosamente embalada.



/continuará/...

UN JUEGO ECONOMICO, PARA SER MAS EXACTOS DE MASTERTRONIC, PERO QUE SUPERA A MUCHOS CATALOGADOS DE PRIMERA LINEA.

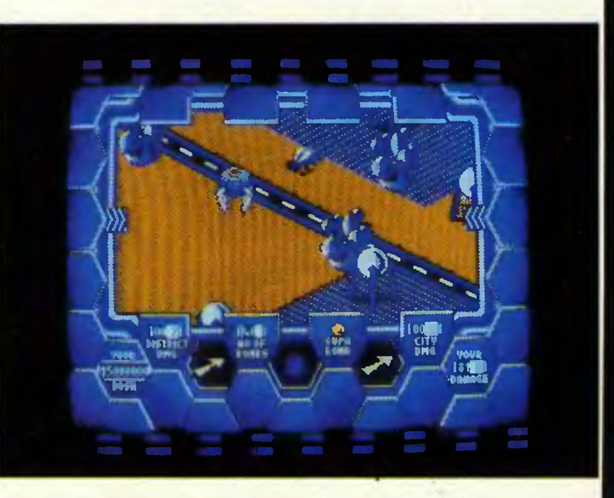
AMAUROTE



Puede que parezca increíble que Mastertronic haya hecho un juego así pero es la pura realidad. Y ante la evidencia no valen los clásicos prejuicios de que si el juego es tal o vale cual. AMAUROTE es todo un señor juego, un juegazo al que no le falta nada y del que sólo se puede hablar bien. Es más, ni de mala fe podría enturbiarse la buena factura de este programa tan soberbiamente realizado desde el principio al fin. De verdad, no sentimos hablar tan bien de un juego que, para muchos, debido a su procedencia, podría pasar sin pena ni gloria. ¿Podría? Bueno, es un poco difícil que pase desapercibido ya que su calidad es innegable, aunque no hay duda de que existen personas para todos los gustos.

AMAUROTE: nuestro protagonista una araña, ¿indefensa?, ¡no, que va!, pero si muy sensible al contacto con los seres que indefectiblemente son nuestros enemigos, enemigos mortales que pueden acabar en escasos segundos con nuestra energía y mandarnos al camposanto a criar malvas. Para más recochineo nuestros primeros enemigos son golosas moscas deseosas de darse un atracón de araña de miedo. Digo recochineo porque si mal no recuerdo son precisamente las moscas las principales víctimas de las arañas. Aquí se ha dado vuelta a los papeles, ya no tenemos una tela de araña con la que atrapar a nuestros enemigos, a cambio nuestra protagonista dispara unas bombas, que más parecen piedras. El problema reside en que éstas no hacen explosión sino es por simple contacto. Por lo tanto, si queremos aniquilar a alguno de los bichos, o les arreamos de lleno o ya podemos salir por "patas" (y nunca mejor dicho).

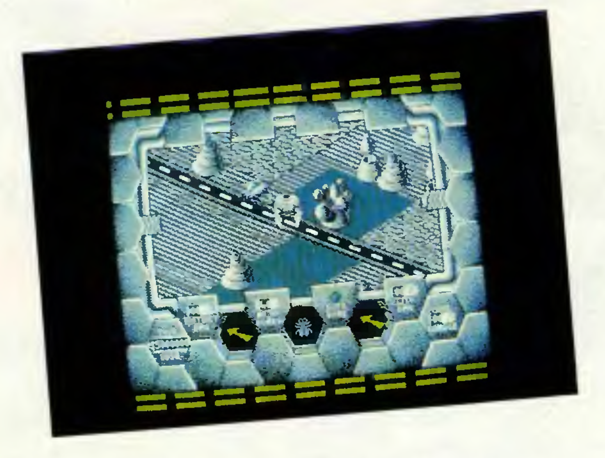
Como ya hemos dicho antes, si empezamos a jugar en el mismo lugar en el que nos hallamos al comienzo, las moscas serán nuestras rivales, pero resulta que esa es sólo la primera de las ciudades que nos vamos a encontrar. Sí, porque si no he contado mal existen en total veinticinco ciudades, cada una de ellas plagada de moscas, escarabajos, cucarachas o lo que sean. Al comenzar a jugar podremos escoger la ciudad que deseemos simplemente colocándonos encima y apretando la barra de espacio. Automáticamente descenderemos sobre la ciudad en cuestión dispuestos a arrasar. Y o arrasas



AMAUROTE

o te afeitan hasta los pelos de las patas (por favor no olvides que sigues siendo una araña). Para los casos de emergencia el juego te permite acceder a un menú que te proporciona cuatro opciones de una gran utilidad, al menos la de reparación y la de escapar a "cuatro patas", o sea, al galope pero hacia arriba.
A la hora de hablar de las cualidades técnicas del programa el tema se hace mucho más sencillo. Lo cierto es que nosotros sólo vemos buenas cualidades y mejores puntuaciones, muy buenas puntuaciones. Pero vamos a empezar por los gráficos que es lo corriente en estos casos. Amaurote es un juego con unos gráficos geniales. Unos gráficos a los que no se les puede reprochar absolutamente nada. Bonitos, agradables con un colorido perfecto, ideal para el tipo de escenario en el que nos encontramos. El movimiento de nuestro arácnido es bueno pero su control no nos ha sido posible realizarlo con Joystick, hemos tenido que usar el teclado continuamente. Las moscas o lo que sean nos parecen a veces demasiado reales, generalmente mientras avanzan van revoloteando con sus alas y a excepción de estos dos elementos y de las bombas que lanzamos, que van botando por el suelo hasta chocar y explotar o hasta perderse por algún lado de la pantalla, no hay nada más con movimiento.
LLegamos al punto culminante del programa: el sonido, en su versión más real y, probablemente, uno de los mejor trabajados. Realmente aquí se ha hecho un trabajo excepcional, la sensación de realidad que aporta la música que nos acompaña durante todo el juego es sencillamente "alucinante". Es una melodía en la que se refleja desde el misterio que rodea permanentemente al juego hasta la ansiedad que en cualquier momento pueda experimentar el arácnido a través nuestro. Repetimos: UN SONIDO IMPRESIONANTE y perfecto.

Si los gráficos de Amaurote son buenos el sonido es sencillamente espectacular. Impresionante



AMAUROTE no es un juego con una acción trepidante, sin embargo, tiene también sus toques, muy personales por cierto, que confieren al juego una sensación de agilidad bastante precisa. ¿Adicción? Hermosa palabra cuando se encuentra acompañada por un 9 ó un 10. En este caso lo es, aunque no llega al máximo.
Ya poco queda por decir o destacar de este juego . Nosotros desde luego hemos quedado gratamente sorprendidos de la calidad de Amaurote. Por otra parte, siendo el juego de Mastertronic, difícilmente podíamos esperar semejantes referencias.

GRAFICOS	10
MOVIMIENTO	9
SONIDO	10
ACCION	9
ADICCION	9

"RECOMENDADO"

Podía haber sido JUEGO DEL MES

```
10 ' Tiempo infinito para Enduro
Racer version desprotegida
20 ' Por J.L.G para Accion Amstrad
30 OPENOUT"A":MEMORY &7FD:CLOSEOUT
40 LOAD"!ENDURO.SCR":CALL &2180
50 LOAD"!ENDURO.BIN":POKE &655C,0:POKE
&655D,0:CALL PEEK(&7FE)+PEEK(&7FF)*256
```



ENDURO RACER

MAG-MAX



Curse of Sherwood

```
5 ' Pokes Curse of Sherwood
Version Disco - Francisco -
10 OPENOUT "A":MEMORY &DB1:
CLOSEOUT:LOAD "!SHERWOOD.BIN"
:POKE &6148,0:CALL &DB0
```

```
10 ' Cargador para Mag-Max desprotegido
20 ' Por J.L.G para Accion Amstrad
30 MODE 1:CALL &BC02:INPUT "VIDAS
INFINITAS (S/N) ";V$:INPUT
"INMUNIDAD ?";I$
40 BORDER 0:MODE 0:FOR A=0 TO 15:READ
D$:INK A,VAL("&"+D$):NEXT:LOAD"!MAG-MAX.SC
R":OPENOUT"A":MEMORY &7FF:LOAD"!MAG-MAX.BIN"
,&800:DATA 6,3,E,2,D,1A,0,4,18,11,18
,F,14,17,A,1
50 IF UPPER$(V$)="S" THEN POKE &1AF1+&600,0
60 IF UPPER$(I$)="S" THEN POKE &1AC9+&600,&C9
70 FOR a=0 TO 13:READ d$:POKE &BF00+a,
VAL("&"+d$):NEXT:CALL &BF00:DATA 21,0,8,11
,0,2,1,0,87,ED,B0,C3,0,2
```



FUNCIONA

```
5 ' Pokes Version Disco
Goonies - Francisco -
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,2
:INK 1,1:INK 2,26:INK
3,0:LOAD"!goonies0"
20 OPENOUT"a":MEMORY &3FF
:CLOSEOUT:LOAD"!goonies1":
POKE &4728,0:CALL &4600
```

MISSION ELEVATOR

FUNCIONA

```
1 'cargador vidas infinitas
MISSION ELEVATOR
2 'por J.A. & Angel Badia
3 'Amstrad Accion
4 '
10 FOR x=0 TO 1:INK x,0
:NEXT:BORDER 0
20 OPENOUT"d":MEMORY &53F
:CLOSEOUT:LOAD"!mission2"
,&C000:LOAD"!mission1"
30 FOR X=&BF00 TO &BF0F:
READ A$:POKE X,VAL("&"+A$)
:NEXT:POKE &806E,
0:CALL &BF00
40 DATA F3,21,0,C0,
11,0,A4,1,A5,E,ED,B0,
C3,F3,9B,0
```



DUSTIN

```
10 ' Poke energia
infinita Dustin *
poke &d2ea,0 *
```



COSA NOSTRA

FUNCIONA

```
5 ' Pokes Cosa Nostra version Disco - Francisco -
10 MODE 0:BORDER 0:GOSUB 100:LOAD"!COSA0"
20 OPENOUT"A":MEMORY &3FF:CLOSEOUT:LOAD"!COSA1"
30 GOSUB 200:GOSUB 300:LOAD"!COSA2":POKE &DE7D,0:
POKE &DE7E,0:POKE &7E0A,0:CALL &300
100 FOR A=15 TO 0 STEP -1:READ Z:INK A,Z:NEXT:RETURN
110 DATA 13,20,7,10,14,2,19,3,25,8,16,15,1,6,26,0
200 FOR A=0 TO 15:INK A,0:NEXT:RETURN
300 FOR A=&390 TO &390+27:READ Z$:POKE A,VAL
("&"+Z$):NEXT:RETURN
310 DATA F3,21,0,C0,11,0,80,1,0,40,ED,B0,
21,0,C0,36,0,11,1,C0,1,0,40,ED,B0,C3,82,5
```

GHOST HUNTERS

Vidas infinitas

POKE & 7696, & C9

CARTAS AL DIRECTOR

SUGERENCIAS, OPINIONES, QUEJAS...

¿Quieres hacernos o hacerles alguna sugerencia?¿Quieres expresar alguna opinión o comentar algun hecho curioso relacionado con este mundillo? ¿Has sido alguna vez víctima de algún timo o bodrio del soft y quieres contárnoslo?
SI ES ASI NO TE LO PIENSES Y ESCRIBENOS.

Estimados amigos de Amstrad Acción, quisiera hacer desde estas páginas de su revista una pequeña denuncia pero grande e importante para todos aquellos que nos hemos visto afectados y que seguramente se verán.

Hace unos meses cuando había escasez de discos para el Amstrad me recorrí casi 40Km para llegar a una tienda donde me habían dicho que podía conseguir algún disco virgen. Y efectivamente así fue, pero no fue un intercambio comercial normal, dinero - producto, sino que, aparte de cobrarme 1.200 ptas. por un disco que yo había conseguido en cualquier tienda distribuidora, hasta entonces, a 890 ptas. cuando llegué a casa y lo saqué de la bolsa, en la que rápidamente me lo había metido el vendedor, me di cuenta de que el disco estaba sin su precinto de garantía y con información borrada, o sea, que lo habían utilizado ya antes que yo. Me dio rabia no tener la posibilidad de darme la vuelta en ese momento y decirle al "tío" que qué pásaba con el disco en aquellas condiciones. Pero, de todos los modos, cómo iba a demostrarle que me lo habían vendido así si a él no le convenía enterarse.

Lo gracioso del caso es que esta tienda es una de las más ("dicen") importantes, que tiene varias sucursales repartidos por España y hace publicidad en alguna de las revistas para usuarios de Amstrad.

¿Alguna vez podremos pararles los pies a estos que van de listos ?
Los usuarios estamos hartos de ser siempre las víctimas y de tener la necesidad de ir de desconfiados por la vida.

Gracias por su atención.

IÑAKI GARAY de EIBAR.

Señor director de Amstrad Acción:
Soy lector de su revista desde su aparición y tengo que reconocer que en muchos juegos, sus comentarios o sus pokes me han resultado muy útiles para poderlos acabar.

Le quisiera pedir si podría indi car - me los pokes para vidas infinitas del MANIC MINER y del JET SET WILLY ya que por su extrema dificultad nunca he podido acabarlos.

Si desconoce el cargador para es tos juegos, ¿podría pedir la ayuda de los lectores?

Atentamente.
JORDI PETIT SILVESTRE.

Sr. Director:
Me dirijo a usted con el fin de felicitarle por su labor y al mismo tiempo rogarle que publicaran proximamente los siguientes pokes para CPC 464: Kung- Fu Master, Green Beret, Comando, Star Avenger, Last Mision.
Asimismo me gustaría que me informara sobre algún club de AMSTRAD en Madrid.

ROCIO MEDINA

...............lo que me haría mucha ilusión a mi y a bastantes amigos sería un cargador en versión disco para: MANIC MINER y NIGHT LORE. ....

ALFREDO BOBIS ROJAS.

Estimados lectores, a ver si entre todos podemos satisfacer las peticiones de Jordi, Rocío y Alfredo. Si algún club de Madrid desea ponerse en contacto con Rocío, puede escribirla a: Pintor Miró, 4. Collado Mediano. Madrid.Gracias a todos.

Muy Sres. míos:

...

Las quejas se concretan funda mentalmente en tres:

(a) Informalidad en cuanto a la aparición periódica de la revista;

(b) El poco espacio dedicado a comentar programas para los PCW´s y para el PC;

(c) La falta de información sobre los precios de los programas comentados en la revista.

En lo referente a las aclaraciones...

...sobre un programa de estrategia para el PC denominado "CRUSADE IN EUROPE". En el mismo se cita la casa productora del juego, MICROPROSE, pero yo desearía saber quién lo comercializa en España y cúal es su precio, puesto que estoy interesado en su adquisición y no he conseguido encontrarlo en mis proveedores habituales...

ADOLFO T. DOCHADO.

Estimados amigos de Amstrad Acción:

Me dirijo a vosotros para felicitaros por vuestra estupenda revista y la contribución que estáis aportando al mundo de la Informática.

Quisiera haceros una serie de sugerencias:

1 - ¿Por qué no un poco más de regularidad en vuestra salida?

2 - Tenéis muy abandonados a los usuarios del PCW y en este momento hay muchos más que PC, ... además hay muchos programas, trucos, juegos. ¿No podríais dedicarle algo más de espacio?

ANGEL FDEZ. MARTIN.

Vamos por partes. Respecto a la primera cuestión, como ya comentamos en la Editorial, no volverá a haber problemas. A partir de este número AMSTRAD ACCION saldrá a la calle puntualmente. El presente es prueba de ello.

El principal motivo de que no se le dedique al PCW todo el espacio que quisieramos es la dificultad, por nuestra parte, para conseguir programas y comentarlos. Hay que tener en cuenta que muchas de las casas españolas que se dedican prácticamente al PCW están "casadas" con algunas de las revistas ya existentes para Amstrad. Por otra parte la colaboración de los usuarios de PCW es mínima comparada con la prestada por los usuarios de CPC.

En cuanto a los precios la razón es sencilla: o no nos los facilitan las distribuidoras españolas o los programas comentados son recibidos directamente de la casa pro ductora y por tanto no han llegado a comercializarse aún en España.

Crusade in Europe no se distribuye oficialmente, o al menos eso creemos, pero se puede conseguir directamente pidiéndolo a Arcade Internacional. Tfno. 93/ 309 91 78 (véase anuncio en págs. anteriores.) al precio de 5300 ptas.

Apreciados Sres.:

Ante todo, ruego disculpen la inusual petición que les voy a hacer. Con toda seguridad que si viera algún medio de no tener que hacérsela, no les hubiera molestado con esta carta.

En la actualidad me encuentro en la Prisión de Lleida-1 y, dada esta negativa situación, intento aprovechar lo mejor posible mi tiempo en orden al aprendizaje de materias que me sean de utilidad cara al futuro. Llevo ya bastante tiempo estudiando informática y, gracias a la gentileza de Indescomp Barcelona y de Telesincro S.A., con un Amstrad CPC 6128 y una impresora LC-80-A, que me enviaron.

Actualmente somos varios compañeros que sentimos un gran interés por esta disciplina, pero dada nuestra actual situación y el medio en el que nos hallamos, encontramos grandes dificultades a la hora de conseguir información, libros, revistas, etc. dentro del apasionante mundo de la informática. Hace unos días llegó a nuestras manos dos de los ejemplares de su revista AMSTRAD ACCION, las cuales nos agradaron y encontramos verdaderamente interesantes.

Una de nuestras mayores dificultades está en el plano económico. Por ello me he atrevido a dirigirme a Uds. con la petición de que nos fueran enviando su revista, en la medida que Uds. creyeran conveniente y siempre que ello no les causara excesivas molestias, pues nos ayudaría a estar informados sobre el mundo de la informática en general y de los Amstrad en particular.

Dada nuestra actual situación, carecemos de medios materiales para poder adquirirlas, como sería nuestro deseo, por lo que me he atrevido a molestarles con esta petición.........

Miguel P.
Aptdo. de correos 500
25071 LLEIDA.

¿Qué amigos de Amstrad Acción? Tenéis vosotros información que podáis compartir con estos colegas y nuevos suscriptores de Lérida. Si es así no dudéis en poneros en contacto con ellos, seguramente, os lo agradecerán.

Recuerdos al rebelde de Amstrad Acción, Jorge Vega y a todos los amigos (y enemigos) que nos escriben a nuestrad redacción.

AMSTRAD ACCION.

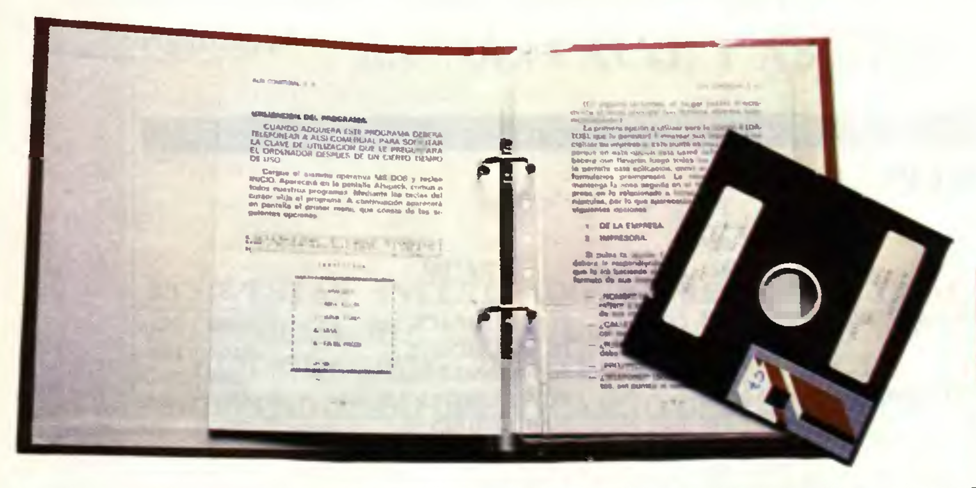


ACCION AMSTRAD
DISC POKER
&
HACKER-DISC
Las instrucciones se encuentran en el programa.
© AMSTRAD ACCION
SUSCRIBETE
☐ Por un año (11 números) + HACKER - DISC + DISC POKER .... 4.500 Pesetas
☐ HACKER - DISC + DISC POKER
¡¡LOS JUEGOS YA NO SON LO QUE ERAN!!
DISC POKER-HACKER DISC LOS DESTROZAN
SI QUIERES POKEAR FACILMENTE TODOS TUS PROGRAMAS NO DEJES ESCAPAR ESTA OCASION. ¡¡PIDENOSLO!!

BOUTIQUE A.A.

Si queréis comprar un programa, no dudéis, nosotros os lo vamos a dar más barato ¡¡seguro!! Una atención a todos nuestros lectores y con más ventajas aún para los suscriptores.

Y en breve muchos más juegos y novedades. Sólo pedimos paciencia...

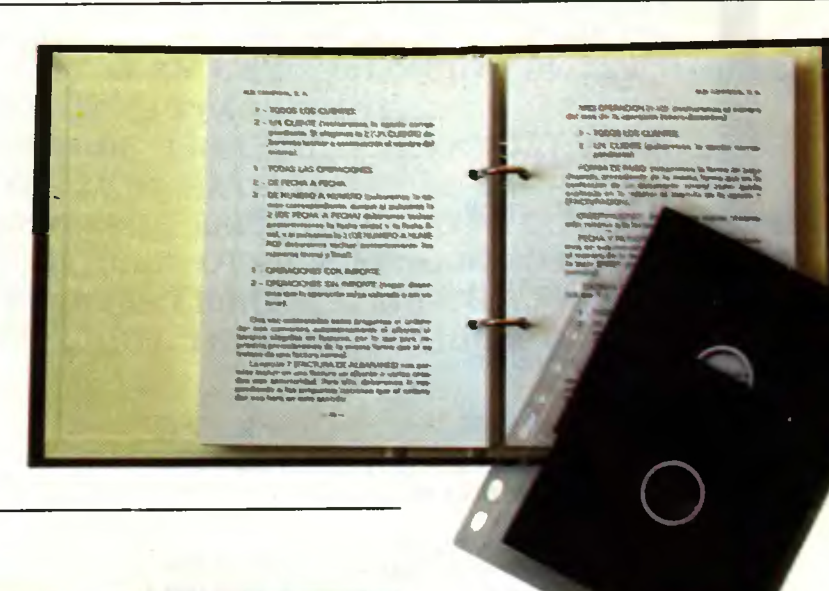


COMERCIAL 6
CON CONTROL DE STOCKS

PS	PL
38.000	42.000

ALSIPACK 7
CON CONTROL DE STOCK

PS	PL
66.000	71.000



STREET MACHINE

CINTA	DISCO
800	2.100

PS = Precio Suscriptor.
PL = Precio Lector.

- EN BREVE MUCHOS MAS TITULOS PARA CPC Y PCW.

BOUTIQUE A.A

Todos nuestros lectores merecen por nuestra parte el mayor reconocimiento posible y la mayor atención. También es verdad que el exagerado trabajo que nos supone ya de por si la revista, nos ha hecho andar un poco "patas arriba". Bien, eso ya se acabó. A partir de este número haceros a la idea de que nuestra revista es NUEVA.

JUEGOS CPC

	P.S.	P.L.
ENDURO RACER	700	825
WONDER BOY	700	825
QUARTET	700	825
EL SECRETO DE LA TUMBA	800	925
K.Y.A.	800	925
BOB WINNER		
LIVINGSTONE SUPONGO	700	825
COSA NOSTRA	700	825
FERNANDO MARTIN	700	825
TWO ON TWO	700	825
EXPLORER	700	825
LAST MISSION	800	925
GOLPE EN LA PEQ. CHINA	700	825
SAILING	700	825
RAMBLAS	700	825
BALLBREAKER	700	825
NETHER EARTH	700	825
STREET MACHINE	700	825
ELEVATOR ACTION	700	825
DEFCOM	700	825
LEGIONS OF DEATH	700	825
SAMURAI TRILOGY	700	825
BLACK MAGIC	700	825
MUTANTS	700	825
ALTA TENSION 007	700	825

PCW

	P.S.	P.L.
PCW ALSIPACK	33000	36000
PCW ALSICONT	18000	21000
PCW COMERCIAL 6	22000	25000
PCW ALSISTOCKS	9000	10000
PCW ALSIFIN	7500	8500
DISTRACTIONS	4000	4200

PC

	P.S.	P.L.
ALSIPACK 6 (con stocks)	58000	63000
ALSIPACK 6 (sin stocks)	48000	53000
ALSIPACK 7 (con stocks)	66000	71000
ALSIPACK 7 (sin stocks)	56000	61000
ALSICONT	31000	34000
COMERCIAL 6 (con stocks)	38000	42000
COMERCIAL 6 (sin stocks)	28000	32000
COMERCIAL 7 (con stocks)	58000	63000
COMERCIAL 7 (sin stocks)	48000	53000
ALSISTOCKS	20000	23000
ALSIMAIL	20000	23000
ALSIFIN	20000	23000

LIBROS

	P.S.	P.L.
DOMINE EL C/M EN SU AMSTRAD	1350	1550
RUTINAS EN C/M PARA SU AMSTRAD	800	900
AMSTRAD CPC	1100	1200
TECNICAS DE PROGRAMACION AVANZADA CON AMSTRAD	1000	1100
AMSTRAD CPC-464	900	1000

	P.S.	P.L.
HACKER DISC+DISC POKER (sólo disco)	2500	3500

P.S.: precio suscriptor.
P.L.: precio lector

BOLETIN DE PEDIDO

NOMBRE :.. TFNO. : ....

DIRECCION : .... COD. POSTAL : ....

LOCALIDAD : .... PROVINCIA : ....

ARTICULO	PRECIO

FORMA DE PAGO

☐ POR GIRO POSTAL

☐ POR TALON BANCARIO

A NOMBRE DE AMSTRAD ACCION

SOY SUSCRIPTOR DE AMSTRAD ACCION ☐ SI ☐ NO

PC

OPERA SOFT

Los chicos de OPERA SOFT atacan de nuevo. Su gran éxito LIVINGSTONE SUPONGO ya está casi disponible para PC.

LIVINGSTONE SUPONGO

"RECOMENDADO"



Qué vamos a deciros nosotros que no sepáis ya. Todos conocemos LIVINGSTONE SUPONGO y sabemos que está dando mucha guerra tras nuestra frontera. Sí, los ingleses parece que lo han aceptado con tremenda alegría. Y es que no es para menos. Desde el principio apostamos fuerte por un programa cuyas referencias desde luego eran inmejorables. Hoy, Livingstone Supongo se encuentra a la venta en Inglaterra y Francia (distribuído en este caso por Loriciels) batiendo records por su tremenda y bien dispensada acogida.

Pero el caso es que Opera Soft no se ha quedado en la versión CPC, nada más lejos de la verdad. En breve, todos los usuarios de PC podrán contar con él. Pero antes de revivir la odisea de nuestro amigo Stanley os explicaremos de qué va el asunto. En uno de sus viajes Livingstone desaparece sin dejar rastro. El periódico New York Herald deseoso de conocer detalles de sus exploraciones envía a Henry Morton Stanley en su búsqueda. Stanley es un reportero audaz al que no le asustan los peligros de la selva, sin embargo, antes de partir, decide meter en su mochila una buena pila de granadas, un machete, un boomerang y una pértiga. Todos y cada uno de los objetos que lleva consigo le serán de gran ayuda en determinados momentos de su aventurado viaje. La pértiga le ayudará a saltar y a desplazarse por zonas peligrosas, con las granadas y machetes podrá acabar con las serpientes y algunos otros animalejos que se encontrará en el camino, el boomerang le vendrá de perlas en situaciones críticas... Aparte de los clásicos enemigos y contratiempos existe otro tipo de peligro que ha de tener muy en cuenta: los niveles de nutrición e hidratación. Si no lo hace lo más probable es que muera irremisiblemente por inanición.

Esto es en líneas muy generales Livingstone Supongo PC. Pero repetimos, en líneas muy generales.

En cuanto a los detalles del juego lo más destacado sin duda alguna son los gráficos: superlogrados. Por cierto, Opera Soft ha realizado numerosos cambios tanto en lo referente al escenario como a los marcadores.

Como conclusión: un juego bueno y entretenido.

GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	9
SONIDO	9
ACCION	9
ADICCION	9



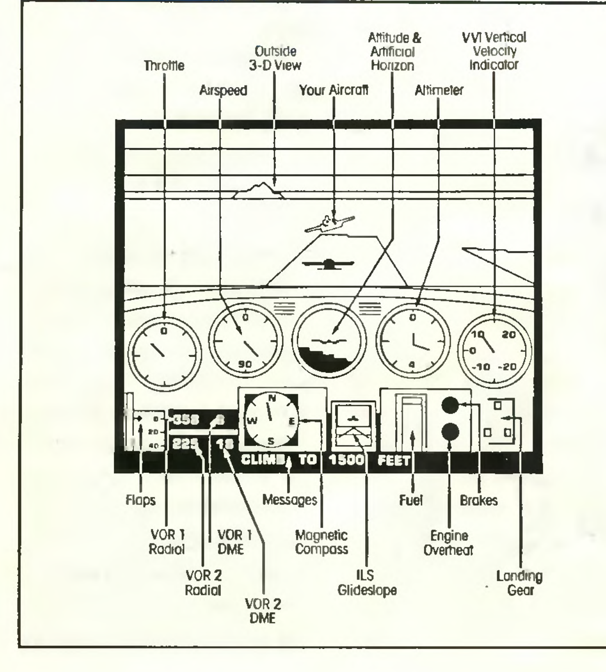
PC



Microprose, compañía americana experta en materia de simulación, nos ofrece este interesante juego para PC y compatibles.

Solo Flight es un juego de simulación del tipo, del ya comentado por nosotros, F-15 Strike Eagle. La diferencia entre uno y otro es clarísima: uno es un simulador de combate y el otro simplemente es un simulador en tiempo real, casi deportivo.
El caso es que Solo Flight es increíblemente bueno (al igual que F-15 Strike Eagle) y que el hecho de que sea programado por expertos pilotos (el presidente de Microprose lo es) dan al programa una serie de detalles y una fidelidad asombrosa.
Como en todos los juegos de esta compañía, la presentación es realmente inmejorable. El manual de todos sus juegos es completísimo y es muy difícil que quede algo al azar.
En Solo Flight volarás con un modelo basado en los famosos monoplanos construídos entre los años 1920 y 1930, los archiconocidos Ryan series S-T. En realidad el avión es muy similar al Spirit de St. Louis que cruzó el Atlántico en 1927.
Os diremos también que para jugar es obligatorio el manual ya que el programa nos pide, en determinados momentos del juego, un código, cada vez diferente. En este manual encontrarás también diferentes mapas, tan reales que casi aseguraría que se puede volar con ellos en una situación real. Los mapas corresponden a Kansas, Colorado, Washington, Michigan, Massachusetts y Texas.
Para que veáis un poco el juego por dentro os reproducimos, del manual, la carlinga del aparato con todos los instrumentos que existen en su interior y que son los que vas a encontrar en el simulador. Por último deciros que es un juego con mucha clase y un gran atractivo. MUY BUENO.







4 CHESS COLOSSUS

SERMA



Todos sabemos que existen decenas de juegos de ajedrez para el or dnador. Desde los más sencillos hasta algunos realmente potentes, pasando por un sinfín de títulos que recordamos lejanamente. Conocemos muchos pro - gramas de ajedrez, esa es la verdad, e incluso hemos jugado en máquinas como IBM o Macintosh con algunos que eran capaces de vapulearnos en un "san - tiamén". Muchos de ellos, no los mejores, dejaban jugar y no hay duda de que jugaban muy bien pero carecían de numerosas opciones que empezamos a ver en juegos como el que vamos a comentar.

Colossus 4 Chess es un pro - grama con un plante - amiento diferente al que, por lo general, se utiliza en otros juegos de este tipo para Amstrad.

LA PANTALLA

La lectura de la pantalla, en principio, es sencilla. El tablero y las figuras quedan situadas a la izquierda dejando la parte inferior para diferentes indicadores. Abajo, a la derecha, se encuentra el reloj junto con los nombres de los juga - dores (Colossus - Oppo - nent). Este reloj contabiliza el tiempo empleado durante toda la partida, de manera

independiente para cada jugador. Es decir, mientras nuestro contrincante piensa su movimiento hasta que lo efectúa, nuestro reloj estará parado, pero no así el de él. El reloj se para justo en el mismo momento en que acabamos de mover una pieza y automáticamente empieza a correr el de nuestro compañero de juego. Debajo se encuentran colocados los últimos movimientos efectuados por ambos jugadores. Estos pueden presentarse de dos formas, si la jugada acaba sin captura de piezas, se usará el signo (-) para separar ambas coordenadas de pantalla que son las que indican el movimiento. Por ejemplo: d2 - d4. Pero si la jugada ha sido terminada con captura cambia el signo (-) por el signo (x), ejemplo: d2 x d4. Aparte de estos indicadores, el programa muestra en pantalla otros que nos señalan la posición, mejor línea, línea de trabajo, etc. También nos indica siempre, o casi siempre, un movimiento recomendado.

LOS COMANDOS

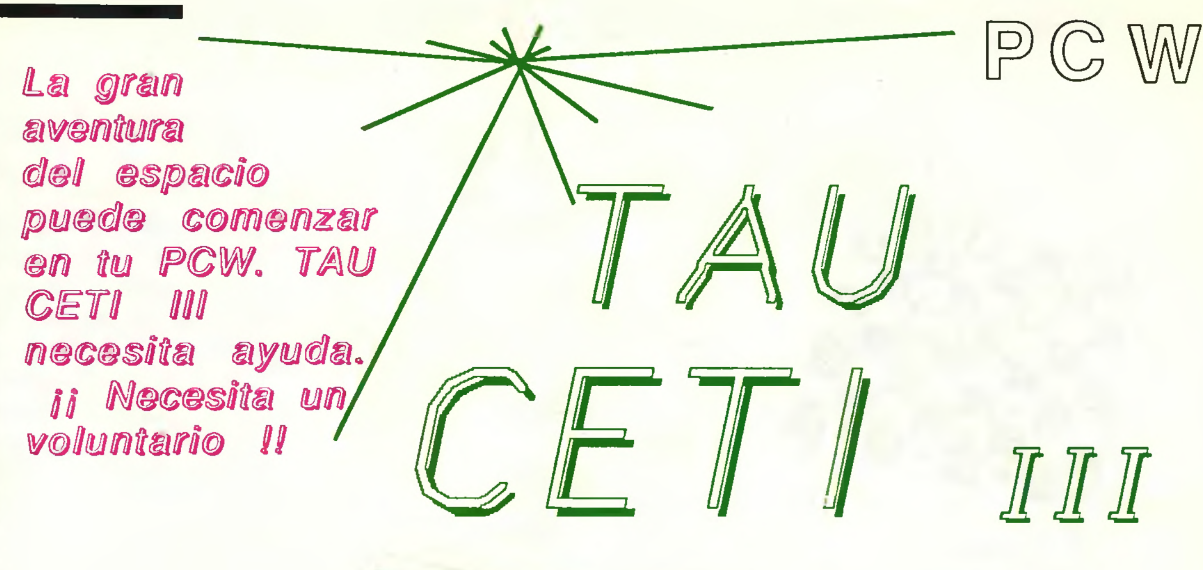
Colossus 4 Chess cuenta con un amplio repertorio de comandos tales como: alterar posición (volver a posición inicial, cambiar piezas, cambiar posición de tablero, nuevo juego, salir, etc.), alargar tiempo preestablecido de reloj individualmente para ambos jugadores, hacer invisibles las piezas blancas o negras, o ambas, forzar al programa a mover, conocer los movimientos legales de cada pieza, forzar al programa a que juegue contra él mismo, replay, supervisión, cambiar tipo de juego (hay seis), imprimir, etc. Y aún existen algunos más que no mencionamos.

JUEGOS Y PROBLEMAS

Existe en el disco 34 juegos grabados que nosotros podemos ver por entero si usamos la opción Replay. Esta nos pide en segundos el intervalo de tiempo que deseamos entre cada movimiento. Cuando cargamos alguno de los juegos existentes en el disco la partida coincide con el final. Otro de los detalles que nos han gustado muchísimo es la inclusión, junto con los 34 juegos grabados, de una serie de problemas o de jugadas que debemos de resolver. En el manual vienen las especificaciones concretas de cada caso.

CONCLUSION

Colossus 4 Chess es un programa realmente bueno y rápido. Es muy sencillo de usar y está bien documentado. Cuenta con cantidad de opciones, entre ellas una biblioteca de juegos y problemas. Estupendo.





ANTECEDENTES

La historia comienza en el año 2047 con un gran invento que permite la creación del fuel a partir del hidrógeno. Este invento posibilita la exploración y colonización de sistemas planetarios a los que antes no era posible acceder dadas las enormes distancias a las que se encontraban.
En el año 2050 llegan los primeros colonizadores a Tau Ceti. Mientras tanto, diferentes grupos exploraban Alpha Centauri, Van Maanen's Star y Beta Hydry. La llegada de la expedición al planeta Tau Ceti se sucedió sin problemas, nada parecía existir sobre aquel desértico e inhóspito paraje. Bastaron 90 años para cambiar por completo el planeta. Se construyeron alrededor de 30 ciudades dotadas de la más adelantada tecnología.
Lo que al principio fue una expedición de colonizadores, hoy se había convertido en un planeta, rico, próspero y moderno. Fue entonces, en el año 2150, cuando el desastre sobrevino. Una mortal plaga cruza el planeta causando la muerte y la destrucción, en una ciudad tras otra van cayendo las víctimas del temible enemigo. No había otra solución, los antiguos colonizadores optaron por tomar la decisión más prudente: evacuar con urgencia el planeta antes de que la muerte acabara con todo. Así es como Tau Ceti queda sumido en la agonía y gobernado por los robots del sistema de mantenimiento...

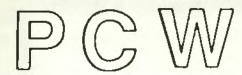
En los años siguientes fueron varias las expediciones que intentaron recolonizar los planetas perdidos, pero ninguna de ellas pudo escapar con vida, el sistema de defensa que ellos mismos había creado les destruyó sin compasión.

MISION

Había que acabar con el sistema de defensas sin arrasar el planeta entero. El problema era cómo llevar a cabo tal misión y quien podría hacerlo. Se llegó a la conclusión de que sólo un avanzado piloto podía realizarla. Este piloto tenía que lograr llegar a Centralis, capital del planeta, e incapacitar el reactor que estaba suministrando la energía a Tau Ceti. Ni que decir tiene que tú eres el piloto y Centralis tu objetivo. Voluntario, que la suerte te acompañe y logres salvar el "pellejo".

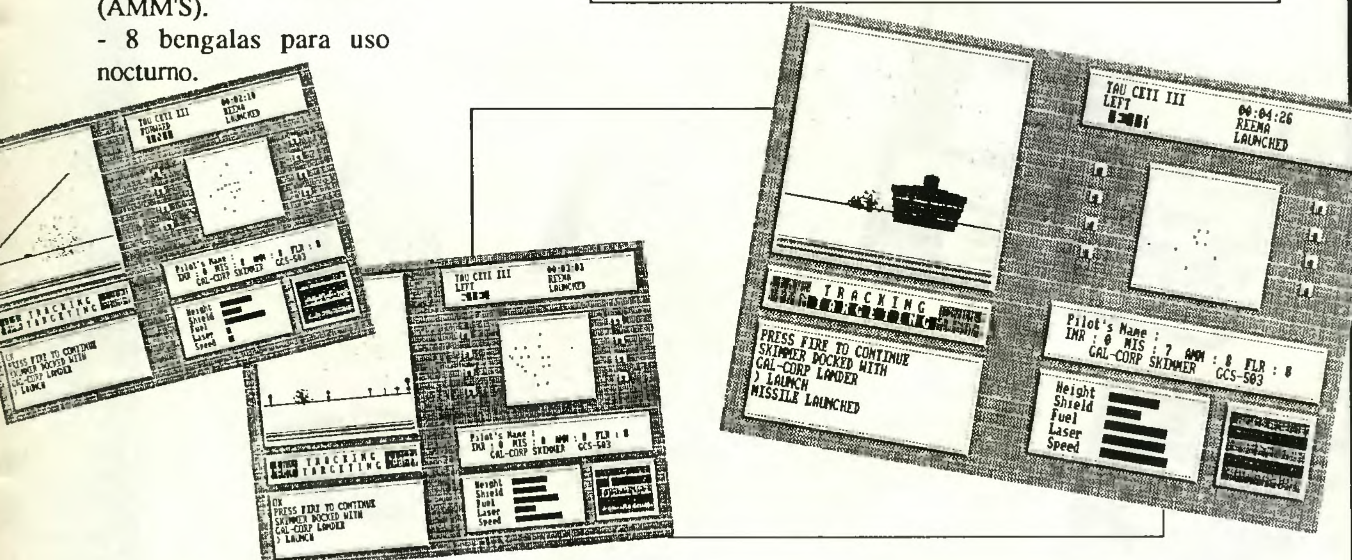
DETALLES

Tu nave es un caza interceptor de superficie, creado con la técnica más moderna y extraordi-



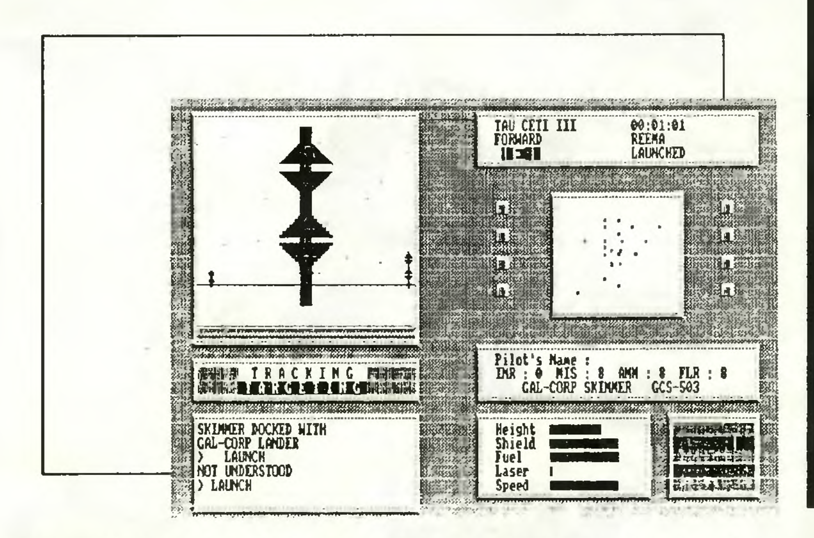
nariamente peligroso. Las especificaciones del arma - mento son:

- 1 Laser potente aunque con tendencia a calentarse.
- Escudos defensivos.
- 8 misiles guiados por ra - dar del tipo lanzar-olvidar capaces de deshacer en 1000 pedazos cualquier cosa excepto a las esta - ciones y reactores.
- 8 misiles Antimisil (AMM'S).
- 8 bengalas para uso nocturno.



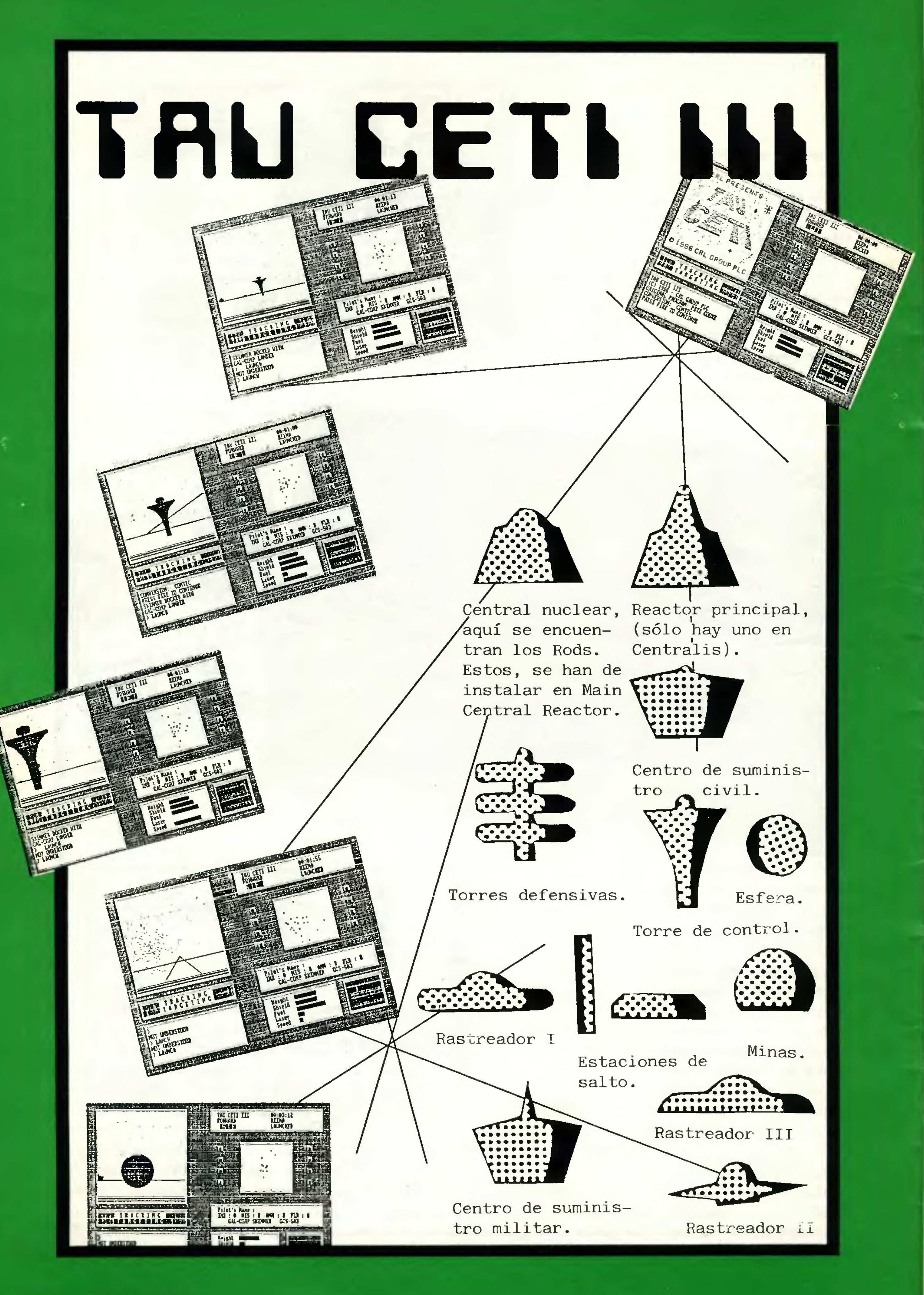
- Sistema de infrarojos: Muy útil aunque se pierde nitidez en los movimientos.

Dispones también de un mapa y una base de datos con información de cada ciudad. A su vez, en cada una de ellas encontraremos una estación nuclear. En la mayoría, no en todas, dispondremos de material de reparaciones y Rods. Los Rods son las piezas que debemos ensamblar y llevar al reactor principal de Centralis. Antes de nada recuerda lo que ocurrió con las anteriores expediciones. Cuenta con que la ra - diacción ha destrozado los circuitos de reconocimiento de las defensas y te atacarán nada más entrar en su radio de alcance.



También existen unas estaciones de salto que te van a permitir viajar de una ciudad a otra. Hay una en cada salida marcada en la base de datos. Para transportarte acércate a la estación a media altura y pulsa J. Gasta aproximadamente 1/4 del fuel por salto. Por último un consejo: no dispares nunca contra las estaciones, si lo haces no se abrirán.

Tau Ceti es un juego realmente bueno. Especialmente recomendado para los amantes de las aventuras largas.


TAU CETI III
Central nuclear, aquí se encuentran los Rods. Estos, se han de instalar en Main Central Reactor.
Reactor principal, (sólo hay uno en Centralis).
Centro de suministro civil.
Torres defensivas.
Esfera.
Torre de control.
Rastreador I
Estaciones de salto.
Minas.
Rastreador III
Centro de suministro militar.
Rastreador II

CONTACTOS

CONTACTOS
AMSTRAD ACCION
APTDO. 91
BILBAO

SI ESTAIS INTERESADOS EN QUE VUESTROS ANUNCIOS SEAN PUBLICADOS EN AMSTRAD ACCION ¡ENVIADNOSLOS!

Atención: Intercambiamos, compramos y vendemos programas para 6128 y Spectrum 48 K. Tenemos últimas novedades como: Hydrofool, Don Quijote, Into the Eagles Nest, Two and two, Paper boy, Metrocross, Dustin, Fernando Martín,... Interesados escribir a: Ivan Marín. Avda. Mont Benidorm, 7 bajo. Escuelas la Cala. 03500 Benidorm. Alicante. O llamar al teléfono (96) 5859499.

Desearía intercambiar programas con usuarios del Amstrad CPC en cinta o disco. Poseo unos 650 programas todos comerciales. Aseguro rapidez. Lista muy completa con novedades. Interesados escribir a: Pedro J. Pérez Forca. Mayor, 143. Puente Tocinos. 30006 Murcia. O llamar al (968) 23 95 39. Contestación asegurada.

Desearía cambiar o vender juegos y utilidades para Amstrad (preferentemente cambiar) tanto en disco como en cinta. Interesados escribir a: Enrique López. Industria, 332 - 5º, 4ª. 08026 Barcelona. O llamar al 3516663, preguntar por Kike.

¡Hey colegas!: cambio-vendo juegos para Amstrad. Tengo últimas novedades, entre ellos: Prohibition, 007, operation Nemo, El secreto de la tumba, M´enfin, Ballbreaker, Paperboy, L´Affaire Sidney, Paperboy, Asterix y El caldero (Asterix II). Con fecha del 18 de Agosto. Interesados escribir a: Fernando Jaén. Rubén Darío, 17-3-2. 50012 Zaragoza. Mandad lista. Para tener contestación asegurada mandad un sello de 19 ptas.

Desearía contactar con usuarios del Amstrad CPC 6128 para el intercambio de juegos y utilidades, mapas, pokes e ideas. Poseo juegos muy interesantes como: Barbarian, Enduro Racer, Cosa Nostra, Super Cycle, Mag Max, Discology, Ranarama, Sigma 7. Mandar lista, prometo contestar a todos. Todo aquel que esté interesado que se dirija a: Rubén Tamarit Izquierdo. 9 de Octubre, 8-3º. 03440 Ibi . Alicante.

Quiero escribir con españoles que tienen un Amstrad CPC 464 para cambiar juegos, etc. Vivo en Inglaterra pero no tienes que escribir en inglés porque yo sé bastante español. Mi dirección es: Ricardo Sueiras, 2 Solent Close, Lymington, Hampshire, SO41 9ST. Inglaterra.

Vendo programas de ultísima novedad, entre otros 400 tengo: Paperboy, Two on two, Mario Bross, Scalextric, Prohibition, Ballbreaker, Alta tensión 007, Slap flight, Relief Action, El secreto de la tumba y muchos más. Todos a 150 pts c/u. Llame al (981) 24 11 17.

Cambio, compro o vendo programas para Amstrad CPC 6128, todo tipo de juegos y utilidades. Sólo en disco. Poseo unos 500. Escribir a José Sánchez. Bailén, 4. Bajo izq. 18007 Granada. Tfno. (958) 119199. Enviar lista.

Cambio programas para Amstrad CPC 6128. Interesados escribir a Antonio Tenorio Gil. Mármoles, 68 - 4º izq. 29007 Málaga.

Atención : vendo - compro - intercambio programas para el Amstrad CPC 6128 y también el 664 y 464. Poseo algunas novedades como : Thrust, Thrust II, Feud, Slap Fight, Discology, Galvan, Grand Prix simulator, Ninja, Ninja Master, Handy Man,... Interesados llamar al (968) 611753, 610326, 610722. O escribir a: Antonio Caballero Martínez. Apartado de correos, 118. Molina de Segura. 30500 Murcia. Preferentemente de la provincia de Murcia. Los juegos a comprar, vender o intercambiar en disco

Hunter Club España, club alucinante para Amstrad CPC, PCW, PC. Biblioteca de 1500 Programas, algunos recien llegados de Inglaterra. Juegos y profesionales, disquettes, joysticks, cables, mapas pokes, posters gigantes de juegos, copiones y un super-carnet que te acredita como socio, ¿te apuntas?. Pídenos lista. Frederick Per.Santa Ana, 9 -1º 3ª. Cerdanyola 08290 Barcelona.

Cambio o vendo programas (sólo en disco) para el 6128. Tengo unos 700, llamar a partir de las 21h. al 3365390 o enviar lista a: Manuel Pastor. Castelao, 140 - 2º,2º. 08902 Hospitalet de Llobregat. Barcelona.

Club AMSTRAD MANRESA desearía contactar con usuarios de Amstrad CPC 6128 - 664. Tenemos más de trescientos programas a tu disposición, entre ellos las últimas novedades. Interesados escribir a Jordi Momino i de la Iglesia. Santpedor, 80 -4º - 2ª. Manresa. Barcelona.

Club usuarios Amstrad, tenemos Discology, Art Studio, Pagemaker, Handy Man con instrucciones en castellano. Ultimas novedades en juegos comerciales a 200 pts. Escribir: Apartado de correos, 131. L´Hospitalet Llobregat. Barcelona.

Deseo intercambiar programas para los Amstrad modelos CPC, PCW y PC, poseo más de 500 programas para CPC, en un 99% desprotegidos. Interesados escribir a Salvador García Díaz. San Andrés, 24. 29740 Torre del Mar. Málaga. O llamar al (952) 541306. Prometo contestar.

Vendo y cambio todo tipo de juegos en cinta y disco. Poseo más de 330 programas entre juegos y utilidades. También poseo las últimas novedades como: Prohibition, BMX, Paperboy, Don Quijote,... Escribir a Eduardo Velazquez P/Valldaura, 162 - 6-2. 08031 Barcelona. O llamar al teléfono 427 53 59 a todas las horas que sean razonables. Animaros colegas.

Cambio programas para PC 1512 y compatibles. Escribir a WANSART Jean. 80, rue GUY MOQUET. 91700 Ste. Geneviève des bois. France.

Cambio disco con 3D Grand Prix, Scooby Doo, Green Beret,... por disco con Express raider, Fernando Martín o Decatlon. Mandar carta, prometo contestar. J. Espert Bueno. P.Salvador Castell,11 - 2º - 4ª. 46680 Algemesí (Valencia). O llamar al (96) 24 20142. Preguntar por Juanjo. Preferiblemente de Valencia (o alrededores).

PCW

Agenda, Etiquetas y Recibos.

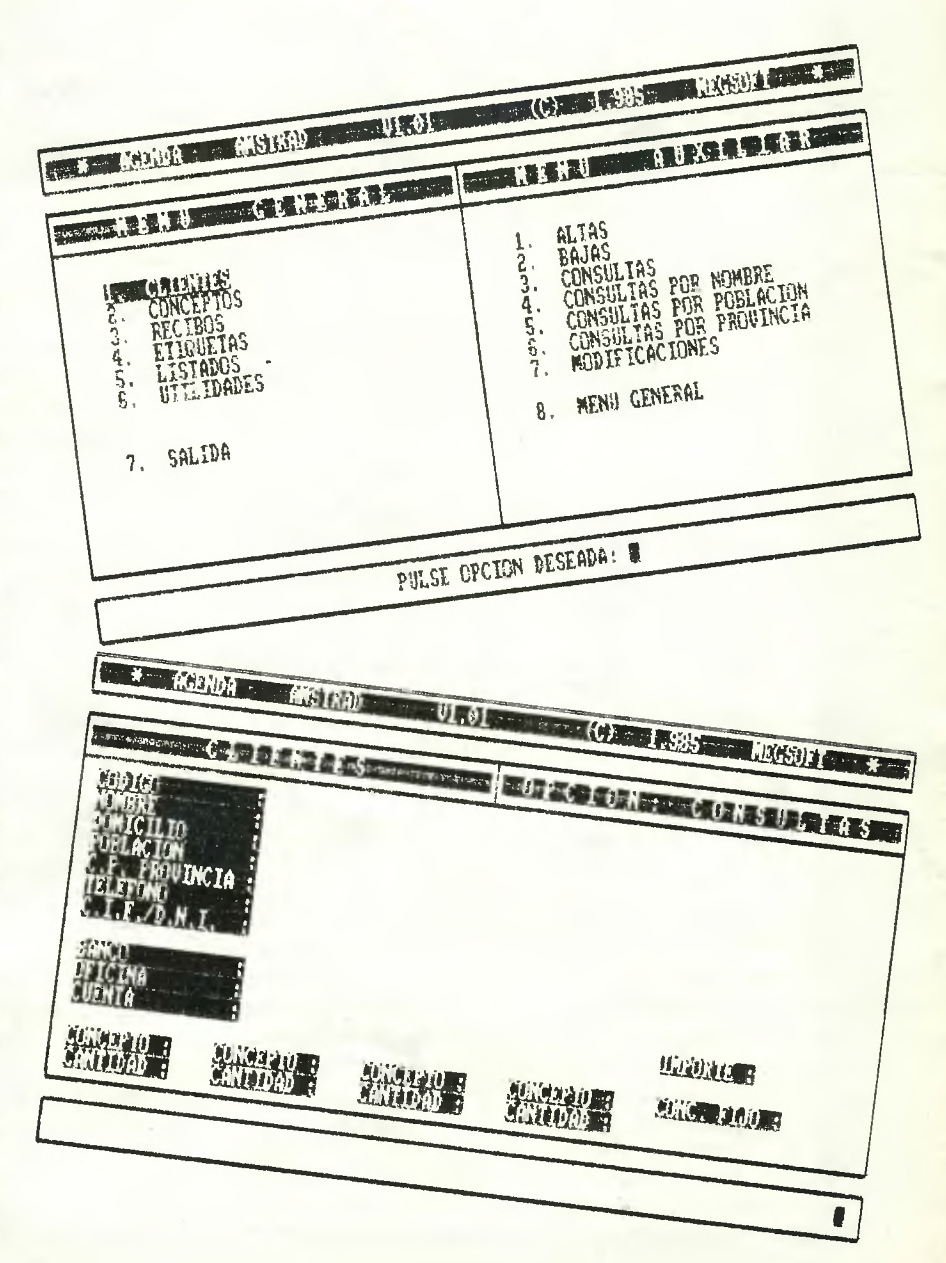
MEGSOFT

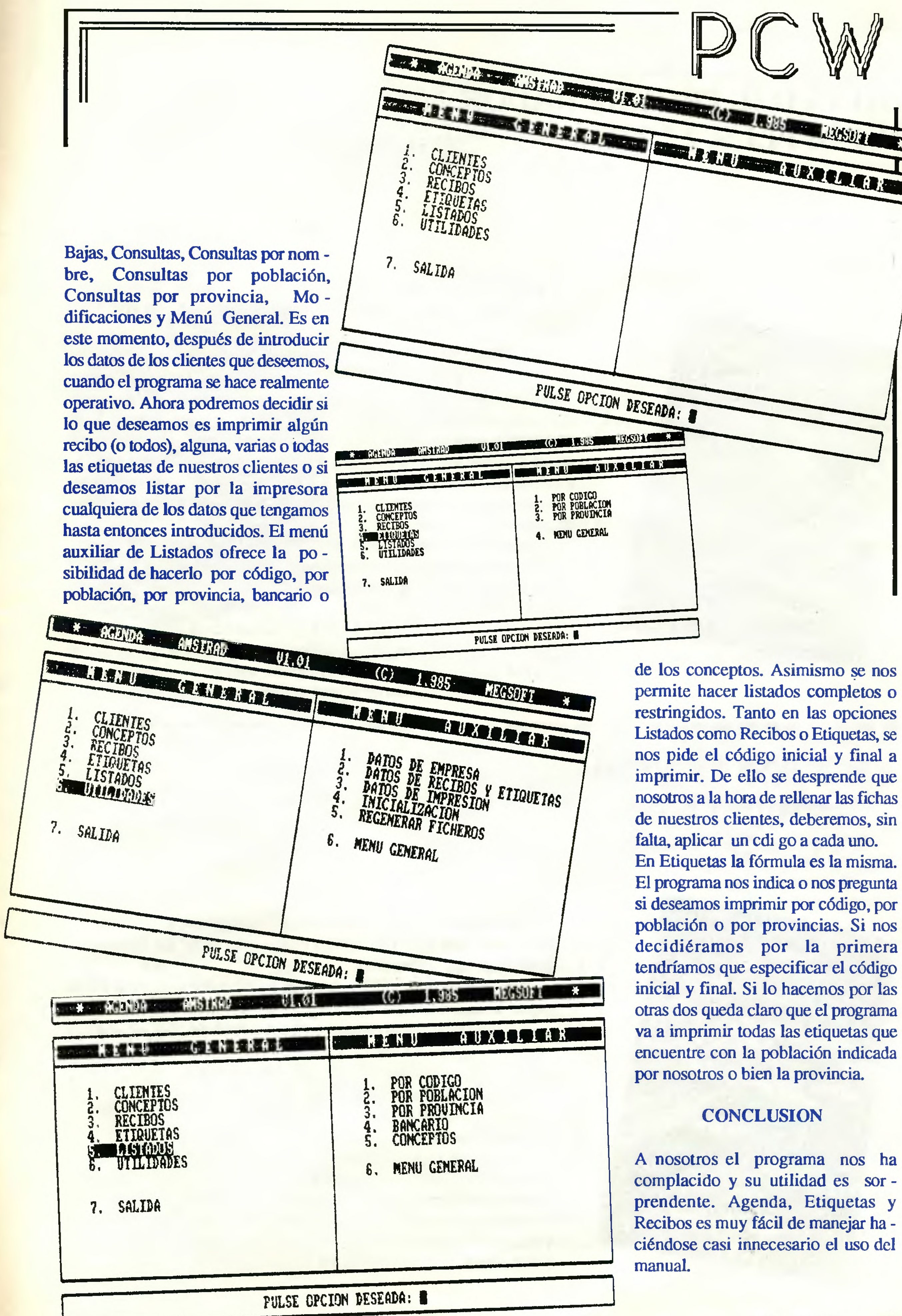
Agenda, Etiquetas y Recibos es un programa cuya principal finalidad es la de permitirnos llevar un control ágil y sencillo de nuestros clientes. El programa nos permite también obtener todo tipo de listados, etiquetas y recibos.

Para comenzar contamos con dos menús: MENU GENERAL y MENU AUXILIAR. El primero consta de siete opciones: Clientes, Conceptos, Recibos, Etiquetas, Listados, Utilidades y Salida.

Antes de empezar a trabajar lo más normal es que optemos por la opción Utilidades ya que es la que nos va a permitir introducir los datos de la empresa, los datos de los recibos y de las etiquetas, así como los de la impresión. También podemos desde aquí, inicializar ficheros y regenerarlos. Acabada la fase preparatoria podemos cargar la opción Conceptos. El programa nos permite especificar hasta 20, con su clave correspondiente, su nombre y el importe que queramos designar a cada uno. Hecho esto estamos listos para empezar a trabajar sin más problemas.

De vuelta al Menú General lógicamente comenzaremos por introducir los datos de nuestros clientes. De éste hay que señalar que en el momento en que se escoge una opción aparece siempre en el lado de la derecha, en el Menú Auxiliar, el submenú correspondiente. El menú Auxiliar de clientes cuenta con ocho y son: Altas,





Bajas, Consultas, Consultas por nombre, Consultas por población, Consultas por provincia, Modificaciones y Menú General. Es en este momento, después de introducir los datos de los clientes que deseemos, cuando el programa se hace realmente operativo. Ahora podremos decidir si lo que deseamos es imprimir algún recibo (o todos), alguna, varias o todas las etiquetas de nuestros clientes o si deseamos listar por la impresora cualquiera de los datos que tengamos hasta entonces introducidos. El menú auxiliar de Listados ofrece la posibilidad de hacerlo por código, por población, por provincia, bancario o de los conceptos. Asimismo se nos permite hacer listados completos o restringidos. Tanto en las opciones Listados como Recibos o Etiquetas, se nos pide el código inicial y final a imprimir. De ello se desprende que nosotros a la hora de rellenar las fichas de nuestros clientes, deberemos, sin falta, aplicar un cdi go a cada uno.

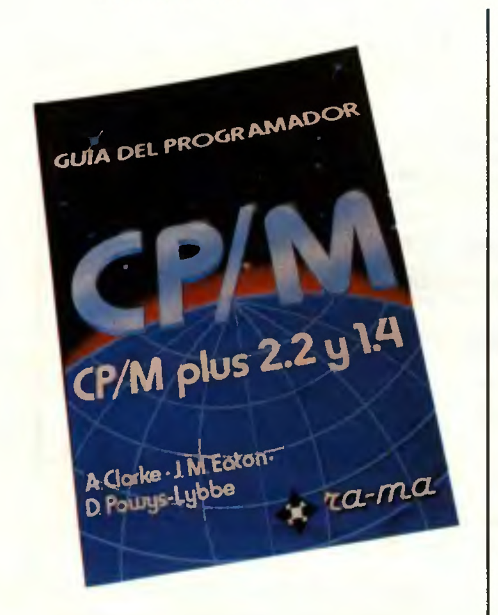
En Etiquetas la fórmula es la misma. El programa nos indica o nos pregunta si deseamos imprimir por código, por población o por provincias. Si nos decidiéramos por la primera tendríamos que especificar el código inicial y final. Si lo hacemos por las otras dos queda claro que el programa va a imprimir todas las etiquetas que encuentre con la población indicada por nosotros o bien la provincia.

CONCLUSION

A nosotros el programa nos ha complacido y su utilidad es sorprendente. Agenda, Etiquetas y Recibos es muy fácil de manejar haciéndose casi innecesario el uso del manual.

GUIA DEL PROGRAMADOR CP/M PLUS, 2.2 Y 1.4.

331 páginas
Editorial: RA-MA
Carretera de Canillas, 144
28043 Madrid



Este libro de la editorial Ra-ma, nos muestra de una forma clara y concisa como utilizar del modo más provechoso el CP/M, así como CP/M Plus.

Los principiantes en CP/M no tendrán problemas ya que el libro ha sido concebido para diversos niveles de preparación, encontrándose en los párrafos iniciales de cada capítulo una sección llamada "fundamentos" con la que se obtiene una visión general, para empezar. Y terminando con un resumen de referencia acerca de los puntos tratados en ese capítulo, con el que se puede aumentar el bagaje de nuestros conocimientos. Por ello este manual es destinado a todos los usuarios de CP/M, desde la persona que individualmente está interesada en el tema hasta el verdadero profesional.

Esta obra no sólo describe con ejemplos detallados todos los comandos y las opciones de las principales versiones de CP/M (1.4,2.2 y 3.1 CP/M Plus) sino que describe igualmente las principales herramientas de software (lenguajes y editores), junto con una lista que sirve de guía de referencia rápida. Otro punto a favor del manual es la gran cantidad de ejemplos que se dan en los capítulos que pueden tener una mayor dificultad y la introducción de sugerencias y recomendaciones prácticas a todos los niveles, que serán de gran utilidad para los programadores.

DOMINE EL CODIGO MAQUINA EN SU AMSTRAD CPC 6128-664-464

227 páginas
Editorial: RA-MA
Carretera de Canillas, 144
28043 Madrid



Parece que uno de los temas tabú en informática, el Código Máquina, comienza a ser estudiado y escrito para todos los usuarios sin requerir un lazo profesional.

Este manual nos invita a vadear el difícil terreno que existe hasta llegar a una comprensión amplia de las interioridades de la programación en Código Máquina del Amstrad. Se trata de una guía relativamente fácil de seguir que nos da una visión interna del trabajo del C/M y de sus comandos más importantes, así como nos proporciona un grupo de cuadros y tablas útiles. El balance final del libro es una amplia selección de rutinas en código máquina. Estas rutinas incluyen un cargador Basic fácil de usar.

Aunque no se pretenda aprender en este preciso instante todos los secretos del código máquina, este libro nos proporcionará una interesante librería de útiles y (en algunos casos) divertidas rutinas. Para el Amstrad CPC 6128, existe un disco con todas ellas, grabadas y debidamente comprobadas, se puede obtener una copia dirigiéndose directamente a la editorial Ra-ma.

LIBROS

A FONDO: INFORMATICA BASICA

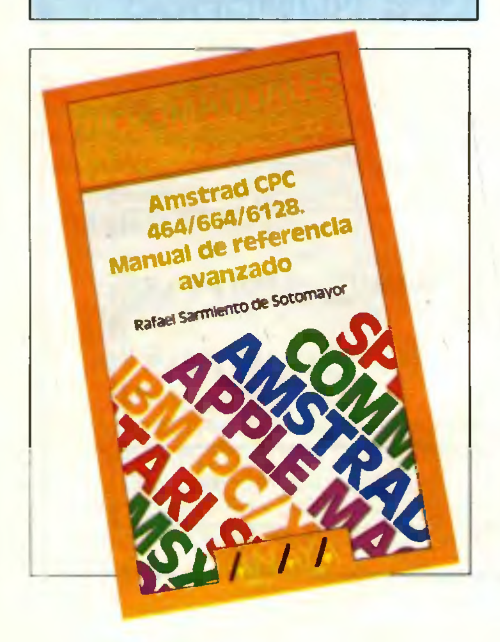
307 páginas
Editorial: Anaya Multimedia
Villafranca, 22
28028 Madrid



Hemos llegado a un punto tal que el ordenador es dueño de nuestros designios. Lo usamos para trabajar, para jugar, para aprender... lo usamos cada vez mucho más. Hoy se encuentra en miles de hogares españoles e indudablemente de cada uno de nosotros recibe un uso diferente. A FONDO: INFORMATICA BASICA va a ayudar, como la mayoría de los libros, a que asentemos de una forma generalizada ciertos conocimientos que nosotros definiríamos como muy amplios. El libro sin atacar machaconamente un tema intenta enseñarnos todo lo concerniente al mundo del software y del hardware, pero como es lógico y ya hemos dicho anteriormente, de forma general e intentando abarcar la mayoría de los temas más usualmente relacionados con el entorno del ordenador: de nuestra máquina.
A lo largo de diez capítulos se repasan los elementos fundamentales del hardware y del software, siendo: los ordenadores y la informática, arquitectura y hardware del ordenador, programación, lenguajes, sistemas operativos, gestión de recursos, estructuras de datos, traductores de lenguaje, análisis de sistemas y la informática y el futuro.

AMSTRAD CPC 464/664/6128. MANUAL DE REFERENCIA AVANZADO

189 páginas.
Editorial: Anaya Multimedia.
Villafranca, 22
28028 Madrid



En el momento en que adquirimos unos conocimientos mínimamente elevados de nuestro ordenador, la información ha de ser más precisa. Si hemos aprendido algo de código máquina se hace obligatorio la adquisición de un manual de referencia avanzado que de una forma concisa nos solucione cualquier problema o duda rápidamente. Hace un par de años era prácticamente imposible encontrar a la venta algún libro que se preocupara totalmente del tema. Hoy por hoy existen varios y uno de ellos, es este práctico y minúsculo manual. Lo primero que salta a la vista es la ausencia de información vanal, o sea, no hay extensos capítulos repletos de una verborrea que ni nos va ni nos viene.
Para que comprobéis vosotros mismos la compacidad del manual he aquí el índice: Disposición de la memoria en el Amstrad, Características del básic en el Amstrad, Instrucciones del básic, Funciones del básic, Rom de básic, Codigo máquina desde básic, Rutinas del sistema operativo, Acceso a las diferentes rom, Conexiones de usuario, Bloques de control de cada subsistema, Ficheros y programas, Códigos ascii, Códigos de control, Tabla de colores, Sonidos en el Amstrad, Mensajes de error del básic y por último el apéndice Rutina de recuperación de ficheros.

CONTACTOS

Cambio 17 pokes y mapa de Saboteur II más tres revistas Amstrad Semanal por un disco libre de 3 pulgadas. Ricardo Resa Alonso. Mª Aux,47 1º.34400 Herrera de Pga. Palencia.

Desearía contactar con usuarios de Amstrad para intercambiar programas. Escribe a Albert Llongueras. Taver, 49 - 3º -2ª. 08006 Barna. O bien llamar al (93) 201 46 61.

Desearía contactar con usuarios de Amstrad para intercambio de programas. Escribir a Francisco Javier González Crespo. Circunvalación. Edif. Bruselas II, esc. izq. - 2º F. 03500 Benidorm (Alicante).

Quisiera establecer contacto con usuarios de Amstrad para intercambio de programas, ideas, etc. Mi teléfono es: (965) 85 47 30.

Tengo todas las últimas novedades de Amstrad en disco y cinta. Vendo y cambio todo tipo de juegos y utilidades para los CPC. Poseo unos 350 juegos y puedo conseguir casi todo lo que me pidáis. Si os interesa llamad al (93) 427 14 08 o bien escribid a: Felipe Mena. P/ Valldaura, 131 - 5-3. 08031 Barcelona.

Desearía contactar con usuarios del Amstrad CPC 6128 para el intercambio, compra o venta de juegos o utilidades. Mandar lista a Fernando Valls Bono. Dr. Jiménez Díaz, 2. 03440 Ibi (Alicante).

Desearía contactar con usuarios del CPC 6128 para cambiar programas. También vendo juegos originales (los últimos) Escribir a Juan Manuel Puerta Amurrio. Colón, 6 - 3º D. 09200 Miranda de Ebro. Burgos.

Desearía contactar con usuarios del CPC 6128 para intercambio de juegos. Desde cualquier sitio de España. Interesados llamar al tfno. (965) 85 94 99. O bien escribir a Iván Marín, aptdo de correos 128. 03500 Benidorm. Alicante.

Estoy interesado en intercambiar programas en disco, juegos y utilidades, preferentemente utilidades. Sólo Madrid. Telefonear a Luis al 252 22 03. O escribir a Luis Muiño Conesa. Fernández Shae,2. 28007 Madrid.

Vendo, cambio todas las últimas novedades en juegos para Amstrad en cinta o disco, también copiones de todo tipo. Llamar a los teléfonos 427 70 02 (preguntar por Jorge) o al 427 14 08 (preguntar por Felipe) de Barcelona. O enviar una carta a: Paseo Valldura, 166 B, 6 -4. 08031 Barcelona.

Quisiera contactar con usuarios de Amstrad para intercambio de trucos, pokes, juegos, etc. Mi dirección es Jesus Ruso Cambados. C/ San Ramón. Edif. Viviendas Playmon. Bloq. 1º. Esc. 2ª. Bajo - Pta. 1. 03500 Benidorm(Alicante).

Deseo contactar con otros usuarios del CPC 464 para intercambiar programas. Enviadme lista para efectuar dicho intercambio. Fco. Javier García Flecha. Santa Bárbara, Bloq. 3 - 1º dcha. 24650 Santa Lucía de Gordon. León.

Cambio, vendo, compro programas para Amstrad PCW 8256. Tanto en lo referente a gestión, como a utilidades, compiladores o juegos, todo documentado. Gran variedad. Contacto: Angel Fernández. O'Donnell, 49 - 3º izq. B. 28009 Madrid.

CONTACTOS

Vendo todas las últimas novedades del mercado en disco y cinta. Dispongo de casi todos los programas. También intercambio programas de todo tipo. Tengo gran variedad de copiones. Para ponerte en contacto conmigo llama al (93) 427 70 02 preguntando por Jorge o escribe a P/Valldaura, 166 B 6-4. Barcelona.

Atención: Intercambio-compro-vendo programas para el Amstrad 6128, 664, 464. Tengo últimas novedades como el Paperboy, Misterio del Nilo y Prohibition entre otras. Interesados llamar aal (968) 613346 o escribir a: Ramón Almagro Hdez. Príncipe de Asturias, 9. 30500 Molina de Segura. Murcia. Contestaré.

Vendo Amstrad CPC 6128, monitor color, 100 discos, etc. Vendo Spectrum Plus 48 K, cassette, 80 cintas,etc. Mandar ofertas.Inetrcambio y compro programas para PC 1512 y compatibles. Mandar Lista, Prometo contestar. Jose Gálvez Javierre. Marti Blasi, 56 - 1º - 2ª.08905 Hospitalet de Llobregat. Barcelona. Tfno: 93-3332583 de 4h. a 9,30h noche.

Desearía contactar con usuarios Amstrad CPC para el intercambio de todo tipo de programas (comerciales), tanto en cinta como en disco y especialmente las últimas novedades. Sólo versiones desprotegidas para evitar problemas de carga. Interesados dirigirse a:

Desearía contactar con usuarios del 6128 tanto en cinta como en disco para cambiar o comprar juegos. Tengo muy pocos juegos (Green Beret, Elevator Action, Camelot Warriors, Startrike, Alien 8, Jack the Nipper) debido a esta circunstancia os doy mi palabra de que contestaré a todas las cartas que reciba. Enviadlas a: Alejandro Rodríguez Pérez. Alegre, 33. El Ferrol. La Coruña.

Atención: vendo toda clase de programas para los modelos CPC y PCW, tanto utilidades como juegos. Tengo cientos de programas (Handy Man, Comercial, Base de Datos, Inglés, Arquitectura y El misterio del Nilo o El nuclear.) Mandar lista a: Raimundo Fernández Villaverde, 19-5º izq. 28003 Madrid. Tfno. 2543847...Miguel Alvarez.

Atención: compro interface Trans Tape 3 o Disc Wizard 2ª versión en buen estado y si es posible con garantía para amstrad. Pagaré con juegos (unos cincuenta), a elegir. Dispongo de unos 700. Interesados llamar al tfno: (976) 31 84 68, o bien escribir a Angel Santos Guerrero. Parque Hispanidad. C/ Océano Pacífico, 6 - 2º - 2ª. 50012 Zaragoza.

Atención, cambiamos, vendemos y compramos programas de todas clases para la gama CPC 6128. CLUB TRON, contamos con más de 550 programas que van en aumento. Si te interesa no lo pienses dos veces, escribe o llama a: Santiago Crespo. Urbanización La Colina, 57. 03590 Altea. Alicante. Tfno. (965) 84 26 53 y también a: Juan Gregorio García. Avenida Fermín Sanz Orrio, 29 - 3º dcha. 03590 Altea. Alicante. Tfno. (965) 84 16 79.

Vendo PCW 8256 completo (manuales y los dos discos originales) + 2 discos vírgenes + rutinas GSX por 100.000 pts. o cambiaría por CPC 664, monitor en color, joystick y juegos. Interesados dirigirse a Lluis Trincado Cuesta. Rocafort, 256-258, 1º - 2ª. O llamar al (93) 410 57 43. Barcelona.

Vendo o cambio juegos para CPC 464. El precio es de 100 ptas. cada uno. Tengo juegos como: Nemesis, Ghost´Goblins, Asterix, etc. Interesados escribid a : José Mariano María Setién. Efigenia, 13 - 5º - 2. 28032 Madrid.

Somos un Club recientemente formado de usuarios Amstrad CPC 464, 6128 y PCW 1512 que intercambia-vende más de 200 títulos para los CPC, algunos: Fernando Martín, Slap Fight, Warloc, Tarzán, Arkanoid,... tanto en cassette como en disco. Para el PCW tenemos: Troglo, Fairlight y programas de contabilidad y gestión. También Vendemos originales muy baratos con estuche e instrucciones algunos son: Exploding Fist, Zorro, Cauldron II, Enduro Racer, Game Over, Light Force, Antiriad, Mario Bross. Interesados escribir a: Angel Fernández Mullor. Cervantes, 8. (El parador). Roquetas de mar. Almería.

Hola, somos unos chicos que hemos formado un club recientemente llamado CLUB MADGATO y estamos interesados en vender, comprar o intercambiar programas comerciales Amstrad CPC 464 - 664 - 472 - 6128 en cinta o disco. Tenemos más de 600 programas y los vendemos a 150 ptas. cada uno. Interesados escribid a: Manuel Puertas. Alceo, 11. 18600 Motril. Granada.

Cambio programas y fotocopias de libros para PCW, preferentemente en Málaga. Llamar al 435329 y preguntar por Eugenio.

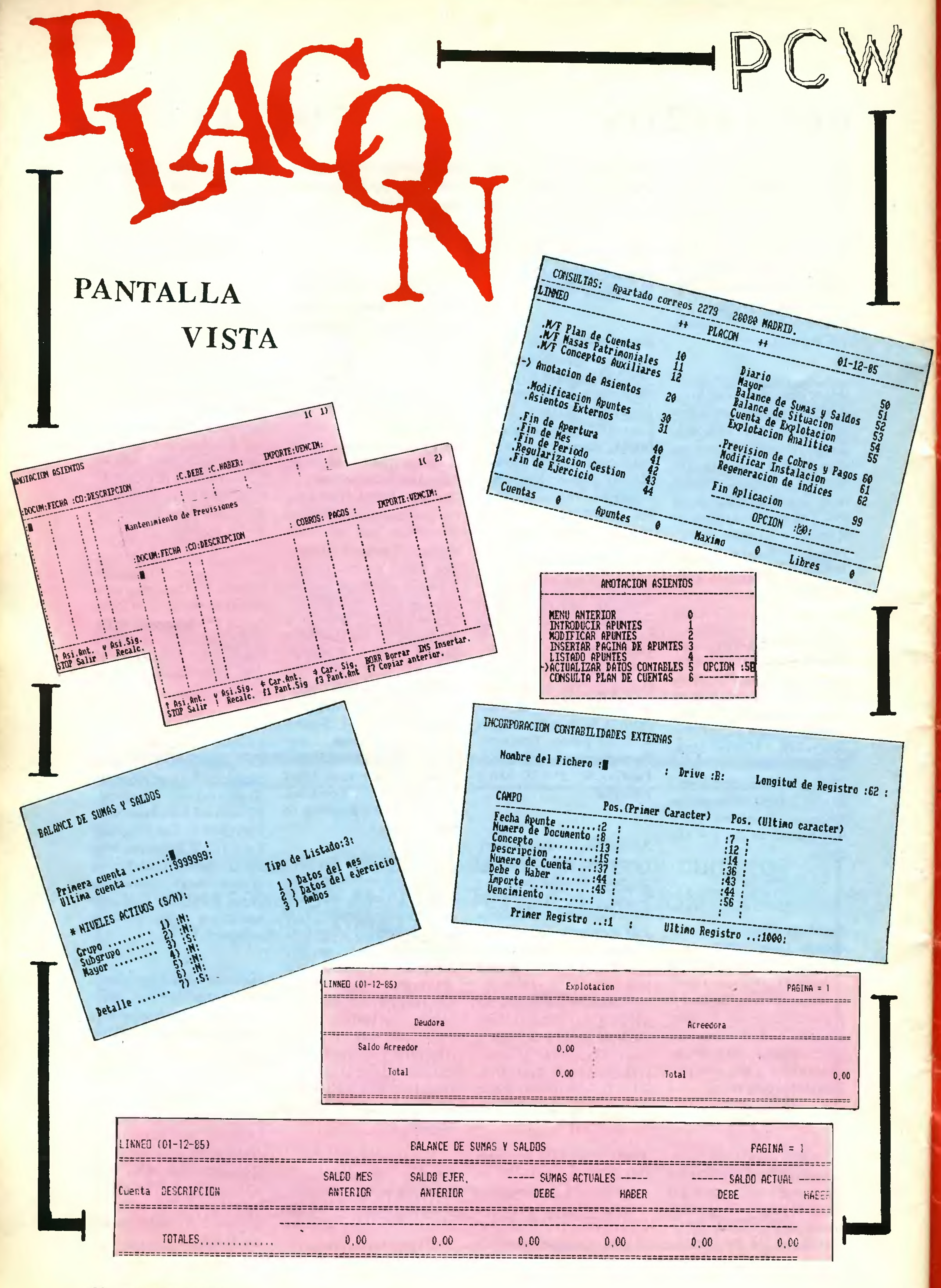
INTERCAMBIO programas para Amstrad en cassette o disco, poseo muchas novedades como Barbarian, Fernando Martín, Comando II,etc. Mandad lista a: Agustín Fco. Luis Estévez. Urbanización Tamarco, 60. 38280 Tegueste (Tenerife).

Deseo tener los juegos: Corto circuito, Don Quijote de la Mancha, Paperboy. A cambio grabo Konami y Golf, Kage, Baron rojo. También cambio juegos en disco. Escribir a José Ignacio Martín. San Martín, 4 - 2ºC. Medina del Campo. Valladolid. O llamar al (983) 80 12 89 preguntando por Nacho. Prometo contestar.

Cambio y vendo programas para 6128, sólo en disco. Poseo más de 500. Interesados llamar al (94) 6831285, o escribir a Tomás Veiga. Iñaki Deuna, 31 -3ºB. 48700 Ondárroa. Vizcaya, con vuestra lista.

Cambio, vendo juegos para CPC, sólo para usuarios de Barcelona. Ultimas novedades (Ballbreaker, Paperboy, Misterio del Nilo, Prohibition, Don Quijote, The living day lights (007), Barbarian, Mag Max, F. Martín, Slap Fight y muchos más). Interesados llamar al: (93) 314 70 40 , preguntar por Jordi (también utilidades).

Cambio o vendo juegos para el CPC 6128 en disco. Poseo unos 350 aprox. Entre ellos están; Barbarian, Prohibition, F.Martín, Nemesis, Head over heels, Mag max y un largo etc. Y entre las utilidades; Discology, Dr. Draw etc. Poseo el mayor de todos los juegos y también los cargadores. Interesados escribir a A. Borra. San Juan de La Peña, 178. 50015 Zaragoza, mándame tu nº de teléfono y dirección. No defraudaré y contestaré.



PLACON
PCW
PANTALLA
VISTA
CONSULTAS: Apartado correos 2273 28080 MADRID.
LINNEO ++ PLACON ++ 01-12-85
.M/F Plan de Cuentas 10
.M/F Masas Patrimoniales 11
.M/F Conceptos Auxiliares 12
-) Anotacion de Asientos 20
.Modificacion Apuntes
.Asientos Externos 30
31
.Fin de Apertura 40
.Fin de Mes 41
.Fin de Periodo 42
.Regularizacion Gestion 43
.Fin de Ejercicio 44
Diario 50
Mayor 51
Balance de Sumas y Saldos 52
Balance de Situacion 53
Cuenta de Explotacion 54
Explotacion Analitica 55
.Prevision de Cobros y Pagos 60
Modificar Instalacion 61
Regeneracion de indices 62
Fin Aplicacion 99
OPCION :00:
Cuentas 0 Apuntes 0 Maximo 0 Libres 0
ANOTACION ASIENTOS 1(1)
:DOCUM:FECHA :CO:DESCRIPCION :C.DEBE :C.HABER: IMPORTE:VENCIM:
↑ Asi.Ant. ↓ Asi.Sig.
STOP Salir ! Recalc.
Mantenimiento de Previsiones 1(2)
:DOCUM:FECHA :CO:DESCRIPCION : COBROS: PAGOS : IMPORTE:VENCIM:
↑ Asi.Ant. ↓ Asi.Sig. ← Car.Ant. → Car. Sig. BORR Borrar INS Insertar.
STOP Salir ! Recalc. f1 Pant.Sig f3 Pant.Ant f7 Copiar anterior.
ANOTACION ASIENTOS
MENU ANTERIOR 0
INTRODUCIR APUNTES 1
MODIFICAR APUNTES 2
INSERTAR PAGINA DE APUNTES 3
LISTADO APUNTES 4
-)ACTUALIZAR DATOS CONTABLES 5 OPCION :5
CONSULTA PLAN DE CUENTAS 6
BALANCE DE SUMAS Y SALDOS
Primera cuenta ....: :
Ultima cuenta ....:9999999:
Tipo de Listado:3:
1) Datos del mes
2) Datos del ejercicio
3) Ambos
* NIVELES ACTIVOS (S/N):
Grupo .... 1) :N:
Subgrupo .... 2) :N:
Mayor .... 3) :S:
4) :N:
5) :N:
6) :N:
Detalle .... 7) :S:
INCORPORACION CONTABILIDADES EXTERNAS
Nombre del Fichero : : Drive :B: Longitud de Registro :62 :
CAMPO Pos.(Primer Caracter) Pos. (Ultimo caracter)
Fecha Apunte ....:2 : :7 :
Numero de Documento :8 : :12 :
Concepto ....:13 : :14 :
Descripcion ....:15 : :36 :
Numero de Cuenta ...:37 : :43 :
Debe o Haber ....:44 : :44 :
Importe ....:45 : :56 :
Vencimiento ....: : : :
Primer Registro ..:1 : Ultimo Registro ..:1000:
LINNEO (01-12-85) Explotacion PAGINA = 1
Deudora Acreedora
Saldo Acreedor 0.00 :
Total 0.00 : Total 0.00
LINNEO (01-12-85) BALANCE DE SUMAS Y SALDOS PAGINA = 1
Cuenta DESCRIPCION SALDO MES ANTERIOR SALDO EJER. ANTERIOR ----- SUMAS ACTUALES ----- DEBE HABER ------ SALDO ACTUAL ------ DEBE HABER
TOTALES............. 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00 0,00

SUSCRIBETE A AMSTRAD ACCION Y ELIGE TU REGALO



Si no quieres recortar este boletín haz una copia a mano o a máquina y envíalo a:
AMSTRAD ACCION Apartado de Correos 91 BILBAO

NOMBRE: ....

DOMICILIO: .... CODIGO POSTAL ....

LOCALIDAD .... PROVINCIA: ....

TELEFONO: .... MODELO ORDENADOR: ....

Deseo suscribirme a AMSTRAD ACCION en la modalidad que a continuación detallo:

- ☐ Por un año (11 números) 3.000
- ☐ Por un año (11 números) + juego de regalo a elegir de la boutique (juegos CPC) 3.850

Forma de pago:
- ☐ Mediante giro postal número ....
- ☐ Mediante talón bancario a nombre de AMSTRAD ACCION.
- ☐ Contra reembolso del primer número (100 pesetas por gastos de envio).
- ☐ Tarjeta de crédito VISA

N.° de Tarjeta ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Fecha de caducidad ....

(Si pago con tarjeta recibiré un n.° más gratis).

Firma

Vendo toda clase de programas para ordenador Amstrad serie CPC y PCW. Poseo últimas novedades nacionales y bastantes francesas e inglesas. Máxima seriedad y rapidez. En caso de interesaros mi propuesta mandad vuestra respuesta a: Vicente Greus Rovira. Aptdo-78.46230 Alginet (Valencia) o llamáis a partir de las 22h. al (96)1750553.

Vendo juegos y utilidades de Amstrad 464,664,472 y 6128. Las últimas novedades que poseo son :Martianioids, Fernando Martín, Super Cycle, Manhattan 95, Kat Trap, Barbarian,...El precio de cada uno 200 ptas. También utilidades tales como:Compiladores, Renta, Music System, Discology. Escribid a: Gonzalo Cabezas Macias. Mina,32. Atico1º. Hospitalet de Llobregat (Barcelona). Tfno:(93) 4379825(a partir de las 21'30h.)

Compro, vendo, cambio programas en cinta y disco, tengo muchos (Heed over heels, Saboteur II, Express Raider, etc) y utilidades, interesados escribir a Daniel Ríos Menis. Tavern 49-2º1ª. Barcelona 08006.

Club Amstrad de Ciudad Badía nos gustaría vender unos programas, tendremos 300 más o menos todas las últimas novedades. Sus precios son de 100 y los copiones a 200. si deseas adquirir juegos escribe a José Luis Arribas. Oporto,5-9ºb. Ciudad Badía (Barcelona).

Vendo Amstrad CPC 6128 con monitor color, con cassette Sanyo especial para ordenador, joysticks, libros, revistas, cintas y un pack de treinta disckets con programas, juegos, utilidades y lenguajes valorados en más de 90.000 ptas. Vendo todo ello por 120.000, completamente nuevo y en caja. Infórmate, es una ganga. Interesados: David. Tfno: 6583850. Barcelona.

Se venden toda clase de programas para ordenador Amstrad serie CPC; poseo muchas cosas interesantes. Interesados escribir a Vicente Greus. Aptdo.,78. 46230 Alginet (Valencia).

Se vende Comodore Plus nuevo por 32.000 ptas, con cassette. Interesados llamar al teléfono:(93) 3579461 y preguntar por Francisco.

Por cambio de ordenador me urge vender a precio de rastro alrededor de 120 discos completamente llenos de programas comerciales, tanto de juegos como de utilidades, los vendería a un precio en relación a la cantidad pedida. Interesados ponerse en contacto con Vicente llamando en horas de comida al (96) 1750553.

¡Amigo hola! me gustaría con vuestra ayuda vender programas de juegos Amstrad y MSX, son juegos de lo último y sus precios son bajos. Cada uno a 125 pesetas, y si os interesa algún copión éstos son un poco más caros, cuestan a 250 ptas. Escribir a José Luis Arribas. Oporto,5-9ºB. Ciudad Badía (Barcelona).

Cambio juegos de CPC 464 , en cinta solamente y cambio también monitor en fosforo verde de cpc464 por un monitor en color del mismo, pagando la diferencia de precio con bastantes juegos. Interesados escribid a: David Carbonell. Barberán y Collar, 16. Alcalá de Henares. Madrid. O llamen al teléfono: (91) 8819582.

Ocasión:compraría accesorios ZX-81 (memorias,alta resolución,programas,libros,etc.) a precio razonable. Sólo en buen estado. Mandar lista con tipo de accesorio, precio y teléfono para contactar. Juan Caballero Pérez. Caridad, 76. 30500 Molina de Segura. Murcia.

Vendo CPC 6128 monitor fósforo verde. Octubre 86. Impresora matriz. Programas en disco y cinta. Muchas utilidades y juegos. Libros y revistas. Tfno:(964) 472814 de 9 a 13H. y de 15 a 19h. o bien 473690 de 13 a 15h. en adelante.

Cambio todo tipo de programas, tengo las últimas novedades, también poseo utilidades como:Pascal, Master calc, etc. Yo estoy interesado en el Basket Master Fernando Martín, Terra cresta, Bob winner y Asphalt, al primero que me mande alguno de ellos le devolveré la cinta con 10 de mis mejores juegos. En velocidad lenta al grabarmelo y que funcionen, claro. Mandar lista . Dirigirse a: Marcos J. Pérez Camacho. Del Río,40-2ºA. 29700 Vélez-Málaga. Tfno:(952) 501635. Prometo contestar.

Cambio juegos para CPC 464. Tengo 150 de los últimos. Albert García. C/ Nou,49. 08221 Terrassa-Barcelona. Enviad lista.

Vendo el siguiente lote de programas:Xevious, Almirante Graff spee, ¡Oh ! Mummy, Animal, Vegetal y Mineral, Sultan´s Maze, Amsdraw I, Procesador de texto, Fruit Machine, Plaga Galáctica y cinta de originales todos y están en cinta. Prrecio real: 20.000.Yo lo vendo por 1.600 ptas. Dirigirse a: Marcos J. Pérez Camacho. Del Río,40-2ºA. Vélez-Málaga. O llamar al (952) 50 16 35.

Vendo ordenador Amstrad 6128 con monitor en color, en perfecto estado, incluyo unos 500 programas, todo por 75.000 ptas. Interesados llamar al (93) 323.23.28. Barcelona, ha partir de las 22 horas (Josep).

Asociación Amstrad de Hospitalet desea contactar con usuarios de 464 y 6128 de toda España para intercambio de juegos y utilidades. Poseemos más de 400 títulos. Ultimas novedades en juegos como: Arkanoid, Nemesis, Cobra, Donkey Kong, Warlock, Loader Board, Activator action, Aces of ace, Deep strike, Short circuit, Gauntlet, ...Prometemos contestar todas las cartas. Dirigirse a: Antonio Rivas Gutiérrez. José María de Sagarra,44-1º-2ª.Hospitalet (Barcelona).

Cambio o vendo juegos de Amstrad CPC´s. Tengo una de las listas más completas de España, con unos 800 juegos, por ejemplo: Don Quijote, Paperboy, Operation Nemo, Asterix I y II, Prohibition, Barbarian,...También desearía adquirir un Lápiz Optico en buen estado, pagaría con 20 juegos de mi lista, a elegir. Interesados en cualquiera de las dos cosas escribir o llamar a: Fernando Jaén. Rubén Darío, 17 - 3 - 2. 50012 Zaragoza. Tfno: 976 - 33 10 05.

Muy Sres.míos, camaradas, compañeros de fatigas y demás: nos gustaría que como usuarios que somos todos tuvieseis una pequeña atención con nosotros y con vuestra revista. Os agradeceríamos que nos enviaseis vuestros anuncios más o menos ajustados a las normas. Es una forma de evitarnos todos problemas.

¿O.K.?

Un saludo.



ACCION AMSTRAD
DISC POKER & HACKER-DISC
Las instrucciones se encuentran en el programa
© AMSTRAD ACCION
BARBARIAN
¡¡LOS JUEGOS YA NO SON LO QUE ERAN!!
DISC POKER-HACKER DISC LOS DESTROZAN
SI QUIERES POKEAR FACILMENTE TODOS TUS PROGRAMAS NO DEJES ESCAPAR ESTA OCASION. ¡¡PIDENOSLO!!